

ARCADE CLASSICS
Magazine
Número 1
Abril
2019
La revista definitiva
sobre arcades clásicos
ROBOCOP
Final Fight
KUNG-FU
MASTER
GOLDEN AXE
COMMANDO
METAL
SLUG
STREET
FIGHTER
Galaga
...¡y muchos más!



¡Bienvenidos a una nueva era de grandeza!



La vida tiene caprichos y designios a veces más que sorprendentes. Cuando hace ahora un año me decidí a editar la revista sobre videojuegos retro con la que llevaba años soñando, nadie (o casi nadie) apostaría porque justamente un año más tarde me decidiera a sacar otra revista más que ahora se suma a la familia de publicaciones que ya inicié con **Play Again**. Quizá algunos de vosotros conozcáis esa revista, después de todo la distribuyo gratuitamente a través de las redes sociales y no es difícil que alguno de sus números haya caído en tus manos. Por ello y por tu tiempo te doy las gracias, para todo escritor la mayor satisfacción que pueda haber es que la gente lea lo que escribes, al fin y al cabo.
Gracias también y de todo corazón a las muchas personas que me han apoyado desde que en Abril del año pasado editara el primer número de Play Again, después de todo habéis sido vosotros los que me habéis dado la idea de editar esta segunda publicación que hoy se inicia con este primer volumen que ahora tienes en tu poder. Todo esto lo hago por vosotros y para vosotros, al margen, evidentemente, del placer y la diversión que me produce escribir, maquetar y editar sobre una de mis aficiones favoritas que es también la tuya, y que no es otra que los videojuegos. Antiguos, actuales, buenos, malos, mejores y peores, los videojuegos son una parte esencial de nuestro entretenimiento y nuestra cultura, y creo firmemente que es solamente cuestión de tiempo que se les reconozca su estatus como legado histórico cultural. **Arcade Classics Magazine** nace hoy, sin periodicidad fija pero con gran ilusión y ambición, para apoyar esta idea: reivindicar las viejas glorias del pasado y rendir tributo a aquellas máquinas recreativas que tantas horas de diversión nos proporcionaron y aún siguen proporcionándonos hoy en día. Es el complemento ideal a Play Again, pero ante todo, es un regalo para ti por tener buen gusto. Espero que lo disfrutes.

Enrique Segura
Editor de Arcade Classics Magazine

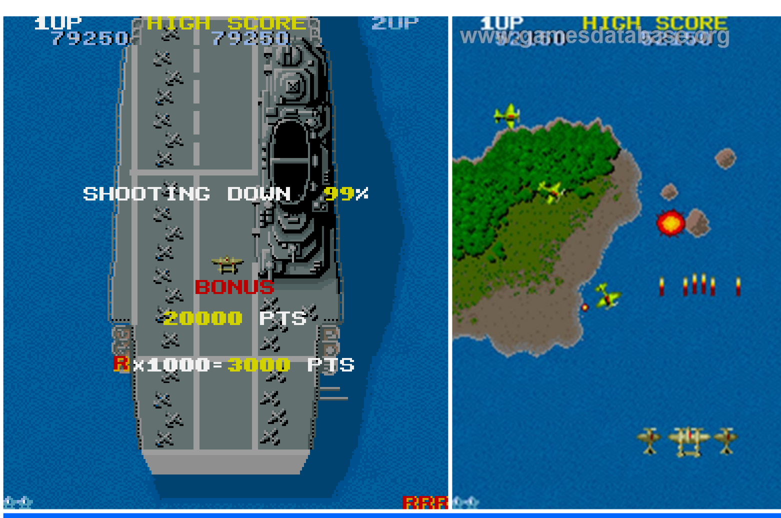



ARCADE
Classics
Magazine
Número 1
SUMARIO



Es fácil cometer el error de asociar el nombre de Capcom de manera exclusiva con sagas y franquicias de videojuegos de gran popularidad como Street Fighter o Resident Evil, pero lo cierto es que la trayectoria de esta compañía nipona es de lo más dilatada dentro del mundo de los arcades, y muestra de ello es, sin ir más lejos, esta maravilla de recreativa de 1984. Ya ha llovido bastante desde entonces, pero sus vibrantes batallas a bordo de un avión en la Costa del Pacífico durante la Segunda Guerra Mundial siguen siendo tan emocionantes hoy día como lo eran la primera vez que insertamos una moneda en ese viejo mueble arcade y nos dejamos seducir por su ritmo frenético y su épico planteamiento. El concepto de 1942 no es nada revolucionario, de hecho estamos ante un shoot'em up, un mata marcianos al uso, pero oportunamente revestido y reconvertido en un arcade que se desarrolla en un conflicto bélico entre aviones enemigos. Al tradicional concepto de esquivar y disparar sin prisa pero sin pausa se añade aquí el componente estratégico del "loop", o la posibilidad de hacer una finta de movimiento rotatorio para poder salir airoso de una muerte inevitable. En otras palabras: cuando te veas perdido o acorralado por los impactos enemigos, podrás hacer una pirueta (de uso limitado) para salvar el pellejo y seguir luchando sin parar. Del acierto de tus disparos dependerá en buen grado tu capacidad para progresar en el juego, así como de una rapidez de reflejos a veces sobrehumanos.

Otro gran error que suele cometerse con este gran arcade bélico es el de pensar que por la simpleza de sus gráficos o lo elemental de su desarrollo estamos ante un juego aburrido o mediocre: nada más lejos de la realidad. 1942 es una auténtica bomba de adicción que no puede faltar en tu colección de arcades favoritos, una vez que lo pruebas te das cuenta rápidamente que estás ante un juego especial en el que se ha cuidado con un gran mimo y atención hasta el más mínimo de los detalles. Desde la curva de dificultad, que está minuciosamente calculada para hacer la experiencia de juego absolutamente adictiva (va desde lo más fácil y asequible hasta las últimas fases en las que conocerás el significado de las palabras "agobio" e "infierno") hasta la inmersión en el juego, gracias a los abundantes detalles de calidad que te meten de lleno en la partida. Imposible olvidar esos momentos llenos de magia y emoción de los que 1942 está plagado. Sirva como ejemplo el momento del aterrizaje y despegue de un portaaviones aliado, los fondos de los escenarios, llenos de belleza simple pero efectiva (no dejarás de ver pequeñas islas e islotes típicos del Pacífico) o esos combates contra los gigantescos final bosses que aún hoy asombran y te ponen en tensión. Jamás un bombardero enemigo dio tanto miedo y te puso en alerta como lo hacen los jefes de final de fase de 1942. Los de hay de todos los tipos, tamaños y resistencia. Y aquí es donde morirás una y mil veces hasta aprender los trucos que te permitan avanzar.



Capcom consiguió bordar un producto redondo con 1942. Prueba de su gran acierto es que supuso la inauguración de toda una exitosa franquicia que se extiende hasta nuestros días. Tras 1942 y su arrollador éxito en los salones arcades de medio mundo, vendría su secuela directa, 1943: The Battle of Midway, que si bien repetía las mecánicas ya presentadas en 1942 terminaría por redondear y mejorar aún más la experiencia gracias a toda una serie de innovaciones, ente las que se incluyen una mejora evidente en los gráficos y un aumento exponencial en la espectacularidad del juego en general.

Es en 1942, sin embargo, donde asistimos al despliegue de toda una serie de aciertos e innovaciones dentro del género que no han parado de imitarse hasta la saciedad una y otra vez hasta nuestros días. Los que gusten del juego cooperativo quizá queden algo decepcionados con esta placa, ya que, si bien es posible jugar a dobles mediante un sistema de puntuación e intervención alterna (primero juega uno y luego el otro hasta que te matan), en ningún momento es posible jugar a dos jugadores de manera simultánea, lo que sin duda habría disparado aún más la diversión y la espectacularidad del título. Hay que pensar de todas formas que en 1984 aún no se había consolidado el concepto de juego cooperativo en los arcades tal y como lo entendemos hoy día.

En cualquier caso estamos ante una experiencia jugable realmente recomendable, la sensación de libertad que experimentamos manejando nuestro avión y destruyendo las escuadras enemigas no tiene parangón. Como es de esperar, por el camino encontraremos la posibilidad de añadir ciertos extras a nuestra potencia de fuego y ataque, que se consiguen en la mayoría de los casos destruyendo un número determinado de aviones enemigos de golpe, y que se traducen en una mayor capacidad destructiva de nuestros proyectiles o incluso en la adición de hasta dos aviones aliados que se sumarán a nuestra formación de vuelo hasta ser destruidos, proporcionando por una lado una mayor capacidad de fuego y al mismo tiempo dos “vidas” más, y es que, ojo al dato, como también suele ser típico en este género, un simple impacto enemigo acabará con una de nuestras vidas, sin posibilidad de evitar el fatal desenlace a no ser que, como decimos, tengamos a nuestro lado a uno de los aviones aliados que se pueden conseguir por el camino. Un largo y tortuoso camino que hoy, 35 años después de su primer combate, nos sigue pareciendo tan disfrutable y adictivo como el primer día. Las conversiones domésticas capturaban en buena medida el encanto y el atractivo del arcade original, pero no nos engañemos, no es lo mismo. Si quieres disfrutar del verdadero sabor del shoot’em up, deberás insertar una moneda y jugar al 1942 original...







Seguimos con la Segunda Guerra Mundial, esta vez en un conflicto bélico en el que nos metemos de cabeza en medio del campo de batalla manejando a un soldado aliado que deberá abrirse camino por entre las interminables filas de los nazis que amenazan con conquistar Europa. Commando es un clásico inmortal que tuvo versiones domésticas para la práctica totalidad de sistemas de 8 bits de la época. Estamos en 1985, y tan solo un año después del éxito de 1942 en los salones de máquinas recreativas de medio mundo, asistimos al desembarco de otro gran juego ambientado en la segunda gran guerra, aunque como decimos, esta vez nos toca combatir a pie a base de disparos de fusil, aquí nos jugamos el pellejo a cada metro que avanzamos, olvida la comodidad y la seguridad de la cabina de piloto del avión que manejabas en 1942 y disponte a saltar al campo de batalla…

Commando es un shooter de desplazamiento vertical que en sus primeros compases se muestra bastante asequible, en principio todo parece sencillo y tan solo deberemos ser más rápidos a la hora de disparar y esquivar las balas de los soldados nazis, hasta aquí todo muy fácil. El problema viene al final de cada fase. En la recta final de cada nivel se abrirán las puertas del cuartel enemigo, y para cruzarlas deberemos antes aniquilar a decenas de soldados nazis esquivando un verdadero infierno de balas, en un alarde de coordinación y reflejos que llevará tu habilidad hasta límites nunca antes explorados. Para superar con éxito estos enfrentamientos finales con las hordas de soldados enemigos necesitarás “entrar en zona”, como dicen los entendidos en deporte, dejando a tu subconsciente tomar el mando y dejarte ir con tal de sacar el máximo provecho de tus habilidades motrices.

Si crees que exagero es porque nunca has jugado a Commando o porque sí has jugado pero te has rendido a la primera de cambio. Gráficamente estamos ante un juego que exprimió las capacidades técnicas que ofrecía la época, pero que difícilmente soporta las comparativas con nada de lo que vino después, como es evidente. Aún así el acabado gráfico de Commando es más que atractivo: atención especial a los fondos, que lejos de ser monótonos bucles estáticos que se repiten sin fin como en otros juegos similares, ofrecen aquí mil y un detalles que te alegrarán la vista y (¡cuidado!) pueden distraerte más de la cuenta.





Al igual que sucedía con 1942, en Commando no todo consiste en pegar tiros a lo loco, por lo que a lo largo de nuestro camino deberemos realizar varias tareas secundarias y siempre opcionales como la de liberar a soldados aliados que están en manos de los nazis, a los que conseguiremos liberar disparando a sus captores. Agradecidos por nuestro generoso acto nos darán una considerable cantidad de puntos por nuestra hazaña. Otro componente estratégico que añade un extra al desarrollo del juego es la posibilidad de lanzar bombas a los enemigos, algo que lejos de ser algo accesorio se revela como esencial para alcanzar a ciertos enemigos que están ubicados en zonas más elevadas del escenario o, por el contrario, están en una trinchera agazapados y resguardados de tus disparos normales. También los camiones que transportan a las tropas enemigas pueden ser destruidos si les aciertas de pleno con una bomba. Evidentemente las bombas son limitadas, y muy a menudo sucede que te quedas sin bombas en pleno combate. La forma de reponer tu arsenal es recolectar los paquetes que van apareciendo por el camino, aunque ello a veces suponga exponerse a desviarnos de la senda más segura o exponernos a las omnipresentes balas enemigas, que en ningún momento dejarán de pasar silbando a nuestro lado. Como decimos, el objetivo clave en este juego es, más que aniquilar enemigos, sobrevivir a sus impactos. De hecho, y aunque suene extraño, es perfectamente posible acabar una fase atravesando el escenario a toda pastilla abriéndote paso entre tus enemigos sin dispararles, aunque eso sí, al final de cada fase nadie te salvará del enfrentamiento final con esas interminables hordas de soldados nazis con los que aún hoy en día sigo teniendo pesadillas y hacen que se me acelere el pulso al recordarlos… Mucho más que un juego de guerra, mucho más que un shooter, todo un prodigio de adicción y diversión, Commando todavía es capaz de ofrecerte un reto a la altura de los campeones y una experiencia de juego que no olvidarás en mucho tiempo. Te harán preguntarte cómo es posible que se hicieran juegos así de buenos con tan pocos medios. Y es que, como dice el refrán, en tiempos de hambre el ingenio se agudiza.







Una de las consecuencias directas del paso de los años y las modas, es que ciertos géneros tienden a desaparecer o a transformarse hasta ser irreconocibles. El beat’em up es sin duda uno de los géneros más queridos y recordados y que por desgracia están más abandonados hoy en día. Double Dragon supuso el cénit de su momento más dulce, a mediados de la década de los ochenta el género de “yo contra el barrio” o beat’em up (“pégales” en Inglés) nos dejó toda una galería de juegos absolutamente memorables que explotaban las posibilidades de este tipo de juegos al máximo. Si bien no se trató del primer juego arcade que marcara tendencias dentro del género, sí que fue el primero que supo sacar provecho de algo que hasta entonces había pasado bastante desapercibido o que simplemente se ignoraba de manera sistemática: la posibilidad de incorporar al segundo jugador de forma cooperativa para luchar codo con codo junto al primer jugador, formando un tándem invencible.

El título ya lo decía todo y era una declaración de intenciones: Double Dragon, dos por el precio de uno. Si bien es cierto que las diferencias entre los dos jugadores se limitan a la gama cromática (las evidentes diferencias en el color del pelo y la ropa), lo cierto es que jugar a dobles en Double Dragon es una verdadera experiencia difícil de olvidar. Billy y Jimmy Lee, sus gemelos protagonistas, forman parte ya del legado cultural retro de la historia de los videojuegos por méritos propios.

La fórmula del juego ha sido mil veces imitada pero muy pocas superada: dos luchadores contra una legión de macarras.

Juegos posteriores perfeccionaron la fórmula, como veremos en las siguientes páginas de esta misma revista, pero Double Dragon sentó las bases para que se obrara el milagro. Es, por así decirlo, un vestigio de tiempos pasados y quizá mejores, una reliquia del pasado que ha dejado su huella en el presente (tristemente cada vez menos, como ya hemos dicho antes) y ha dado forma y redefinido a todo un género.

Double Dragon es una maravilla lo mires pon donde lo mires, es cierto que su estética y su apartado gráfico conocieron tiempos mejores y se han quedado algo obsoletos, pero su revolucionaria jugabilidad sigue intacta: haz la prueba, busca un buen amigo que se una a la fiesta y juega a dobles una partida a Double Dragon, comprobarás que la magia sigue ahí. Es igual de divertido ahora como lo era hace más de 30 años, cuando nos dejó por primera vez KO a base de contundentes puñetazos y patadas dobles. Todo un juegazo que te atrapará de principio a fin. En honor de la verdad, ni siquiera es original en su planteamiento, la excusa de la novia raptada ya era un clásico recurrente desde los tiempos de Ghosts’ n Goblins, Kung Fu Master y tantos otros, pero aquí cobra un sentido nuevo y es al mismo tiempo un aliciente poderoso que da pie a uno de los giros argumentales más geniales, redondos e inesperados de la historia de los videojuegos: por supuesto que no destapo ningún secreto inconfesable si os cuento que al final del juego deberás luchar a muerte contra tu propio hermano (el segundo jugador que te ha acompañado durante todo el juego) para quedarte con la chica.



Double Dragon fue la primera entrega de toda una prolífica saga que vio crecer su leyenda por todas las consolas de videojuegos habidas y por haber, amén de inspirar experimentos de toda clase como ese curioso Battletoads & Double Dragon: The Ultimate Team que tanto ruido hizo en su momento. Lejos de secuelas más o menos afortunadas, cruces con otras franquicias y homenajes encubiertos en otros juegos, lo cierto es que la placa original de Taito de 1987 es una leyenda de la historia de los arcades clásicos.

Los detractores del título suelen achacarle dos defectos que, bien mirados, no lo son tanto, si bien puedo entender que haya jugadores a los que les pueda resultar molesto que, en primer lugar, el sistema de combate se reduzca a la combinación de codazo-patada-codazo y así sucesivamente, aunque también es cierto que existen rutinas de ataque alternativas igualmente efectivas y esto no implica que debas recurrir a hacer siempre lo mismo, y en segundo lugar también se le ha achacado como un defecto el hecho de que (a consecuencia de esto que acabamos de explicar) el juego resulte un tanto reiterativo y no excesivamente difícil de acabar con tan solo un par de continuaciones. Es el clásico juego que algunos chavales de mi barrio bastante viciados se podían pasar con cinco duros, que es una expresión bastante castiza y que cada vez se escucha con más frecuencia.

Si todo esto no te echa para atrás y eres capaz de perdonarle sus defectos, Double Dragon te encandilará y te mantendrá pegado a la pantalla durante un buen rato y te transportará a tiempos pasados y siempre mejores.

Aunque su técnica peca de ser un tanto tosca y primitiva y sus animaciones son bastante artificiales y poco fluidas a veces, tu entusiasmo y tu nostalgia sabrá suplir sus carencias. Cuando eras niño te encantaba, y ahora también, será por algo. Juegos con el encanto y la magia de Double Dragon hay muy pocos, y normalmente se debe a la suma de varios factores y nunca a uno en particular. Double Dragon es de esos juegos que no acabas de entender porqué te enganchan tanto, porque en el fondo eres consciente de que no es tan bueno, pero por algún extraño motivo te encanta.

Ese es mi caso. Quizá recuerdo las largas horas de inolvidables partidas en compañía de mis amigos del colegio en mi triste conversión doméstica para el ZX Spectrum, o quizá sea por las pagas que me fundí en la recreativa del bar de la esquina de mi calle, pero hay cosas que nunca se olvidan y cuesta sacarlas de la memoria y el corazón. Double Dragon fue, es y será uno de los mejores y más divertidos juegos de lucha callejera que te puedas encontrar, y su versión original arcade no solo es la mejor (incluyendo secuelas posteriores) sino además la más mítica y memorable de todas.

Eso sí, si lo juegas tú solo te pierdes la mitad de la gracia del juego y la mitad de diversión. Es de esos juegos en los que uno más uno no es igual a dos, el resultado, cuando a diversión se refiere, se multiplica exponencialmente. Double Dragon: el doble de acción, el doble de diversión, doblemente mítico.







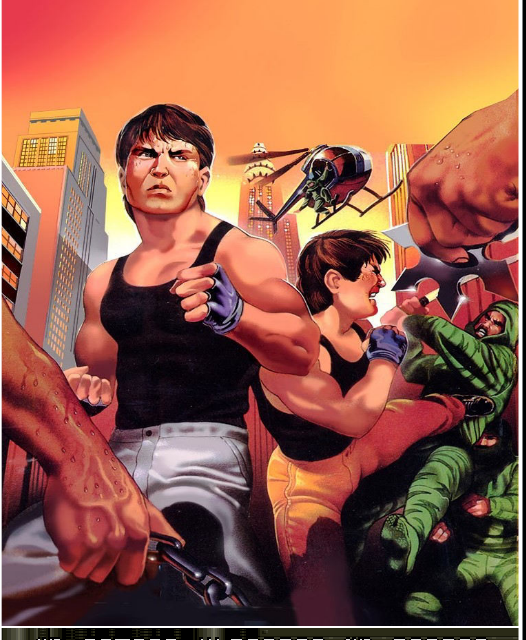
Al rebufo del tremendo éxito conseguido por Double Dragon y tan solo un año después, Taito nos obsequia con un sucesor espiritual del anterior y al mismo tiempo una de las leyendas más imperecederas de la historia de los juegos arcade: Dragon Ninja. Siempre he pensado en este juego como en una secuela no oficial del Double Dragon, al fin y al cabo no son pocos los puntos en común que ambos juegos comparten y que a poco que te fijes acaban por ser bastante evidentes. Hasta el título se parece y no es casualidad: Dragon Ninja recoge todo aquello que Double Dragon supo hacer muy bien y lo lleva a nuevas cotas de grandeza y perfección. En plena efervescencia de la moda de los ninjas y arropado por el fenómeno de la explotación cinematográfica de la temática ninja (El Guerrero Americano, “American Ninja” sería el exponente más claro), este juego supo hacerse un hueco importante en la memoria colectiva y la cultura iconográfica popular de su época. En 1988 los salones recreativos y los bares de medio mundo acogían con los brazos abiertos a la nueva maravilla arcade que no tardó en hacerse notar y en ser versioneada para la practica totalidad de ordenadores domésticos de 8 bits y de consolas de la época. Dragon Ninja es un exitazo y un verdadero juegazo por méritos propios, más allá de sus evidentes conexiones con Double Dragon. De nuevo el concepto de los dos jugadores simultáneos y el juego cooperativo es clave para entender su propuesta y sacarle todo el jugo que puede ofrecerte, de nuevo la excusa argumental del rapto (en este caso es nada más y nada menos que el Presidente de los Estados unidos a quien debemos rescatar) y otra vez la sempiterna banda de macarras a los que machacar por el camino (esta vez es un clan entero de guerreros ninja). Nada nuevo, pero sí más grande y mejor.

A pesar de la más que notable mejora gráfica y la evolución con respecto a lo ya visto en juegos similares anteriores, en Dragon Ninja la diferencia entre el primer y el segundo jugador sigue limitándose a un cambio de color en la indumentaria, ambos luchadores se manejan exactamente igual y ejecutan exactamente los mismos movimientos, en ese sentido nada ha cambiado. Sin embargo, sí que podemos ver algo que en juegos de lucha callejera posteriores seguiría evolucionando y haciendo acto de presencia, y es el hecho de incorporar los golpes especiales o “magias” que, ejecutados en el momento oportuno, pueden hacer decantar la balanza y el desarrollo de los combates en nuestro favor. Ahora si dejamos pulsado el botón de puñetazo acumularemos energía y veremos cómo nuestro personaje se ve recubierto de una extraña energía calorífica que puede ser liberada de golpe en un mortal puñetazo que fulminará de un solo golpe a tus rivales. Evidentemente todo tiene un coste, y mientras mantenemos pulsado el botón de ataque para concentrar nuestra energía en este destructivo y letal puñetazo estamos indefensos, lo que en la mayoría de las ocasiones nos exponía abiertamente años ataques de los ninjas enemigos. En Dragon Ninja no todo es dar patadas y puñetazos, y desde luego no todo consiste en liquidar a los rivales, además deberemos hacerlo con gracia y estilo y subir y bajar constantemente a loas dos zonas en las que habitualmente queda dividido el escenario, buscando siempre la mejor estrategia y la ruta más segura para poder progresar. Al final de cada fase y como está mandado en los cánones de este tipo de juegos nos espera un jefe de final de fase que casi siempre, y para más inri, suele ser más fuerte, rápido y mucho más resistente que nosotros. Injusto pero épico cuando te alzas con la victoria.

DRAGONNINJA

T.M.

怒りの鉄拳に、すべてを賭けろ!



La mayoría de los jefes finales de Dragon Ninja forman buena parte de su atractivo y del encanto de este juego. Además, está bien que les cojas cariño, porque en la fase final y cuando ya pensabas que les habías derrotado a todos, vuelven a aparecer uno tras otro en versión zombificada (de ahí el tono gris de la piel y los ojos en blanco, suponemos) y dispuestos a amargarte el día una vez más. Y si todo esto no te basta, aún deberás derrotar al líder del clan ninja y el responsable del secuestro de Mr. President, el malvado y llamativo Dragon Ninja, el verdadero jefazo final del juego que además le da su nombre al juego (los “Bad Dudes” del título son los dos héroes protagonistas, Blade y Striker, curiosamente).

Ya sea por el encanto y el carisma de sus villanos o por el acierto y la popularidad de su pareja de héroes protagonistas, Dragon Ninja es un favorito de los aficionados y una referencia constante dentro del género. Su apartado gráfico contribuye en gran medida a acrecentar su encanto, pues está dotado de un colorido y una espectacularidad gráfica poco común en un juego de estas características. Jugarlo es una delicia, todo fluye con rapidez y suavidad y los numerosos y acertados efectos de sonido también contribuyen a crear la atmósfera ideal para hacer que todo sea aún más espectacular. El sonido de los puñetazos y las patadas es especialmente contundente, y ayuda a magnificar el impacto que te causa cuando juegas. El ladrido de los perros ninja, los gritos de los enemigos al ser golpeados y todos los efectos de sonido están milimétricamente calculados para que todo encaje y la épica de cada partida sea lo más grande posible.

Realmente sentirás estar dentro de una película de ninjas de los años ochenta de la Cannon, cuando todo era diversión inocente, sencilla y un tanto idiota pero, qué duda cabe, absolutamente inolvidable. Dragon Ninja es un juego que es hijo de su tiempo, es difícil enmarcarlo fuera de aquella loca y maravillosa época de la década de los años ochenta del pasado siglo.





Happy Birthday, Mister President...

Tras un largo y duro camino lleno de amarguras, magulladuras y dificultades, el malvado Dragon Ninja es derrotado y el carismático Presidente de los Estados Unidos es liberado. Como no podía ser menos, somos declarados héroes nacionales y se declara un día de fiesta para celebrarlo...





Lo mejor...

-Supone una evolución con respecto a Double Dragon. Todo es mejor y fluye más rápido que en el anterior.

-El carisma de sus personajes y de sus jefes finales.

-La estética ochentera y el encanto de los ninjas.

-Jugando a dobles es verdaderamente divertido.



-Algunos jefes son realmente duros de batir, solo se consigue a base de continuar una y otra vez, no hay una rutina efectiva que te permita refinar tu técnica.

-Lo mejor es también lo peor del juego: los ninjas y la estética de los 80 se ha quedado bastante desfasada, por mucho que a nosotros nos encante.

Data East consiguió un arcade redondo en casi todos sus apartados, eso se nota porque a pesar del tiempo que ha pasado desde que jugamos a Dragon ninja por primera vez, aún sigue siendo muy disfrutable y aguanta con dignidad el embiste del paso del tiempo.

Hay algo, sin embargo, que no acaba de convencer en Dragon Ninja por mucho que lo juegues, y es su endiablada dificultad en algunos momentos puntuales del juego, que te obligarán a repetir una y otra vez a base de continuaciones sin darte margen a que depures una técnica en concreto o a que puedas aprenderte una rutina determinada para vencer a algunos jefes finales, por poner un ejemplo de los más sangrantes. Es cierto que siempre o casi siempre existen rutinas en todos los juegos que a base de aprendértelas de memoria te facilitan el superar o vencer determinadas fases u obstáculos, pero es que en Dragon Ninja esto no siempre se cumple: derrotar a algunos jefes finales de fase te costará morir una y otra vez e ir minando la barra de salud del enemigo poco a poco mientras pierdes una y otra vida en el intento. Es algo que en cierto modo acaba por arruinar la diversión, porque acaba con esa ilusión de “esta vez voy a jugar la partida perfecta y a acabarme el juego con un par de continues” que todos hemos tenido alguna vez a la hora de jugar por enésima vez a nuestro arcade favorito. Con mucha sinceridad y no sin cierta vergüenza reconozco que aún hoy sigo intentando descubrir alguna rutina de ataque que me permita vencer a determinados jefazos finales de este juego sin invertir en ello una docena de continues y menos de veinte minutos a base de la técnica del cobarde, es decir: pegar y salir corriendo, pegar y salir corriendo, y así una y otra vez hasta que ganas.

Defectos más o menos perdonables a un lado, lo cierto es que la mitología de Dragon Ninja mantiene intacto su encanto ochentero y es una apuesta segura de cara a una partida rápida antes de acostarte. Pocos juegos han conseguido ofrecer tanto y tan bueno haciendo uso de unas mecánicas tan limitadas y repetitivas como las de Dragon Ninja. Sigue siendo endiabladamente divertido, los ninjas hace ya muchos años que no están de moda, el beat’em up lleva décadas durmiendo el sueño de los justos, pero una cosa permanece inalterada: Dragon Ninja es diversión en estado puro, es uno de los juegos más divertidos a los que puedas jugar a dos jugadores y sigue representando mejor que ningún otro el espíritu y el legado cultural de una época que por desgracia ya no volverá.

Más que un juego en sí mismo, supone una filosofía, una manera de entender los juegos y una forma artesanal de crear entretenimiento en una época en la que la industria era, por encima de un negocio, una forma de hacer arte imperecedero. Dale una oportunidad y verás como el niño que tienes dentro sigue todavía ahí…¡y no veas cómo disfruta aniquilando ninjas!





La suerte y el orden alfabético han querido que tras Double Dragon y Dragon Ninja podamos analizar ahora otro gran clásico del beat'em up callejero, el mítico Final Fight de Capcom. Cerramos así un círculo de forma casi fortuita en el que el género alcanza su perfección de manera evidente, llegando a un refinamiento de las fórmulas y las mecánicas previamente analizadas en los dos juegos anteriores.

Final Fight supone, como decimos, la cima de un género, el de las peleas callejeras o "yo contra el barrio" que además de marcar un punto de no retorno supuso también un antes y un después dentro del género, hasta el punto en que salvo algunas excepciones bastante notables que ya iremos analizando en su momento, en muy pocas ocasiones pudimos volver a disfrutar de un arcade beat'em up como éste.

En otras palabras: Final Fight es tan condenadamente bueno que desde que salió nadie ha podido superar el listón, es tan bueno que a su lado el resto de juegos de peleas callejeras que salieron después parecen una imitación o simplemente no aportan nada nuevo.

Dos cosas llaman poderosamente la atención en cuanto que uno toma contacto con esta imponente placa de Capcom: la primera de ellas y la más evidente, su tremendo atractivo visual y el enorme tamaño de sus personajes, que se mueven con soltura y fluidez por unos escenarios enormes y llenos de detalles y de vida. Visualmente es imbatible, a día de hoy sus gráficos siguen imponiendo respeto y admiración, es este uno de sus puntos fuertes sin ningún género de dudas.

En segundo lugar pero no menos importante, destaca el hecho de que por primera vez en un juego de lucha se nos ofrece entre tres personajes completamente diferentes de atributos totalmente distintos que convertirán la experiencia de juego en algo verdaderamente diferente y único dependiendo de a qué personaje decidamos escoger: de esta manera podremos escoger a Haggar, que es muy fuerte pero muy lento, a Guy que es muy rápido pero bastante débil, o a Cody, que es el más equilibrado de los tres. Sea como fuere e independientemente de a cuál de los tres elijas, y tanto si juegas en solitario como si decides jugar en compañía de un amigo, te adentrarás en una experiencia de juego totalmente absorbente y épica, llena de momentos inolvidables y de diversión cazurra y descerebrada. Olvida las estrategias, olvida el refinamiento, aquí solo se trata de pegar y pegar hasta que no puedas más. Quien pega primero pega el doble, como suele decirse, así que date prisa y pega duro al tiempo que esquivas los golpes de tus rivales.

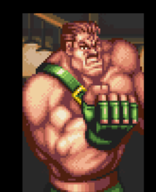
Precisamente en los rivales reside gran parte del encanto de Final Fight, y es que pocas veces hemos tenido la oportunidad de apalear a unos enemigos con tanto carisma y personalidad que incluso tienen nombre propio, y por primera vez en este género, no parecen fotocopias a color de un mismo tipo de enemigo. La cantidad, variedad y versatilidad de los enemigos que deberás abatir en Final Fight convierten a este título en una apuesta segura en cuanto a diversión, espectacularidad y realismo se refiere. La sensación de destrozar a tus enemigos con una buena secuencia de puñetazos bien dirigidos al estómago y la cabeza controlando al gigantón de Haggar es difícilmente descriptible, y el placer que proporciona ver cómo barres de la pantalla (literalmente) a toda una pandilla de enemigos con uno de tus golpes especiales giratorios es algo que pocas veces tendrás el placer de experimentar.





A pesar de nacer como un arcade, Final Fight tuvo dos secuelas oficiales en forma de cartucho para la consola Super Nintendo, con nuevos personajes secundarios tanto protagonistas como enemigos. Tan solo Haggar repitió en las dos secuelas: Final Fight 2 y Final Fight 3, dos juegazos a la altura del original.

HAGGAR MAKI CARLOS





El hecho de introducir los ataques especiales giratorios que barren a un grupo entero de enemigos añade un componente estratégico al desarrollo del juego: cuando estés acorralado y rodeado por macarras de todo tipo podrás recurrir a este tipo de ataque devastador que, eso sí, se cobrará una pequeña porción de tu barra de salud a cambio del esfuerzo que supone ejecutar tan demoledora maniobra. Si abusas demasiado de este golpe pronto te verás en una situación peligrosa. Tampoco es que debilite demasiado a tus rivales, pero como maniobra de evasión es ideal, ya que te limpia la pantalla de enemigos y te proporciona unos valiosísimos segundos para situarte de nuevo en posición de ataque. Y hablando de ataques, qué duda cabe que ese es otro de los puntos fuertes del juego. Si en otros grandes exponentes del género como Dragon Ninja o Double Dragon todo se limitaba a tres o cuatro tipos de golpes, aquí el repertorio es mucho más variado y de esta forma podremos efectuar ataques y combos realmente demoledores que pueden mermar la salud de tus enemigos de forma considerable, si juegas bien tus cartas incluso podrás enlazar combos que vaciarán por completo la barra de energía de ciertos rivales. Descubrir qué combinaciones funcionan mejor con cada tipo de enemigo forma parte de la esencia de Final Fight, y además si a esto le añadimos el hecho de que cada uno de los tres personajes protagonistas dispone de una serie de golpes propios, las posibilidades se multiplican.
En cualquier caso Final Fight es toda una gozada, su jugabilidad a prueba de bombas te hará sudar la gota gorda en los momentos adecuados pero también sabrá recompensar tu paciencia proporcionándote momentos de calma en los que enfrentarte a enemigos menores. Quizá sea esta otra de las claves de su éxito: Final Fight mide los tiempos de forma perfecta, nunca es demasiado lento ni demasiado rápido ni agobiante, todo fluye de forma proporcionada.

...Y el nacimiento de los crossovers

El impacto de Final Fight fue tal, que sus personajes, escenarios y mitología pasaron inmediatamente a formar parte del mundillo compartido de los videojuegos, dando pie en numerosas ocasiones a cruces imposibles y cameos de sus protagonistas en otras sagas de juegos tales como Marvel VS Capcom o Street Fighter, a veces de forma oficial y otras de forma bastante más oficiosa. Existen decenas de versiones “customizadas” del clásico original.



Haggar, el peculiar ex-alcalde de Metro City, la ciudad con más delincuentes por metro cuadrado del mundo del videojuego, es el indiscutible protagonista del juego y por extensión de la saga completa, como lo demuestra el hecho de que es el único personaje que repite en las tres entregas oficiales y de todas las versiones existentes del juego. Pero atención, porque no solo los héroes de Final Fight han pasado a la historia, algunos de sus villanos más emblemáticos también se han dejado ver con posterioridad en entregas de sagas tan variopintas como *Marvel VS Capcom o Street Fighter*. Por cierto, y ahora que sale a relucir Street Fighter, como probablemente ya sabréis, su vinculación con el famoso juego de lucha de Capcom es tan grande que de hecho el título original de Final Fight iba a ser *Street Fighter 89*, en alusión al año en que fue programado, para poco después cambiar por el definitivo nombre de Final Fight, título con el que finalmente alcanzó la fama y la gloria en los salones recreativos del mundo entero.

Final Fight es una galería interminable de personajes memorables dotados de un carisma y una presencia pocas veces vistas en un simple videojuego. Es una obra de arte comparable a La Mona Lisa en la pintura o a La Sagrada Familia en arquitectura, es un compendio de cosas bien hechas que funcionan aún mejor y que además apareció en el momento adecuado. Casi todo es perfecto en Final Fight, y a poco que te gusten los juegos de lucha encontrarás un diamante en bruto en este juego.

Volverás a adentrarte en las calles infectadas de delincuentes de Metro City una y otra vez, y nunca te cansarás de asestar golpes a sus carismáticos macarras por muchas veces que lo juegues y le des las vueltas que seas capaz de darle. Yo lo he terminado unas veinte veces y nunca me canso de volver a jugarlo de vez en cuando, es hasta terapéutico y necesario.

De acuerdo, argumentalmente no es nada original, no nos engañemos: aquí de lo que se trata es de repartir estopa. Hasta el eterno esquema de la novia/ hija/ sobrina raptada se repite aquí de manera infalible, la única diferencia esta vez es que al tener a tres protagonistas diferentes, sus razones para rescatar a la fémina son también distintas: Haggar debe luchar por el amor hacia su hija, Cody es el novio de la chica y Guy...bueno, simplemente pasaba por allí, pero como es amigo de Cody decidió ayudar.



Como ya hemos señalado anteriormente, golpear a diestro y siniestro a los macarras y la escoria de Mad Gang es todo un arte y un placer estético difícilmente confesable.

Entre los miembros de tan selecto grupo de villanos y delincuentes callejeros se ocultan cameos y homenajes a famosos de la época como el mismísimo Axl Rose o Slash, los míticos componentes originales de Guns ‘n Roses, o el mismísimo André el Gigante, la mítica estrella de la Lucha Libre. Todo muy ochentero, como ya hemos dicho. Esos detalles contribuyen a consolidar un catálogo inolvidable de personajes secundarios que con el tiempo han ido acrecentando su particular mitología y les ha hecho convertirse en estrellas, alimentando la rumorología y rellenando el anecdotario más inverosímil (¿Quién no ha oído hablar de esa historia de que las chicas que aparecen en el juego son en realidad transexuales?...todo vale con tal de esquivar la siempre polémica violencia de género).

Sea como fuere lo que queda muy claro es que Final Fight es un juego especial, de esos que nunca se te olvidan y de los que nunca pueden faltar en tu selección de arcades clásicos.

En el improbable caso de que nunca lo hayas jugado deberías saber que te estás perdiendo un pedazo importante de la historia de los videojuegos, y quizá sea el mejor, si no uno de los tres o cuatro mejores beat’em ups jamás desarrollados.

Es un tópico, pero es cierto: ya no se hacen juegos como los de antes. Final Fight es la prueba de ello.

Lo mejor...

-El particular atractivo de sus enormes y coloridos gráficos.

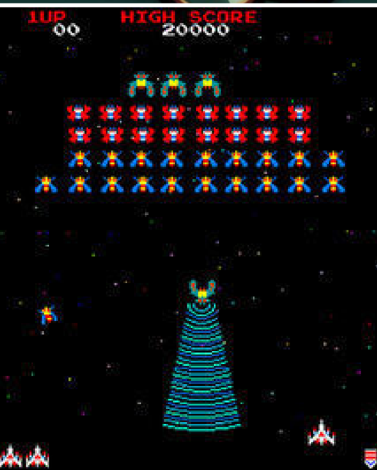
-El carisma de sus personajes, especialmente del trío protagonista.

-Por primera vez cada uno de los tres personajes seleccionables ofrece una experiencia de juego totalmente diferente.

Lo peor...

-Es genial, no se me ocurre casi nada negativo. Por poner algo, que algún que otro jefe final te hará continuar más veces de lo deseado.









Cambiamos de tercio durante un breve interludio y nos vamos ahora con otro género que lamentablemente también atraviesa uno de sus peores momentos en la actualidad: el shoot'em up o mata marcianos de toda la vida. Afortunadamente lo bueno de disponer en casa de un buen mueble arcade o de un sistema de emulación retro es que te permite viajar al pasado y jugar de nuevo a todos aquellos clásicos inmortales que en su día gozaban de fama y prestigio. El título que ahora nos ocupa es toda una leyenda dentro del género y un pedazo importante de la historia de los videojuegos en general.

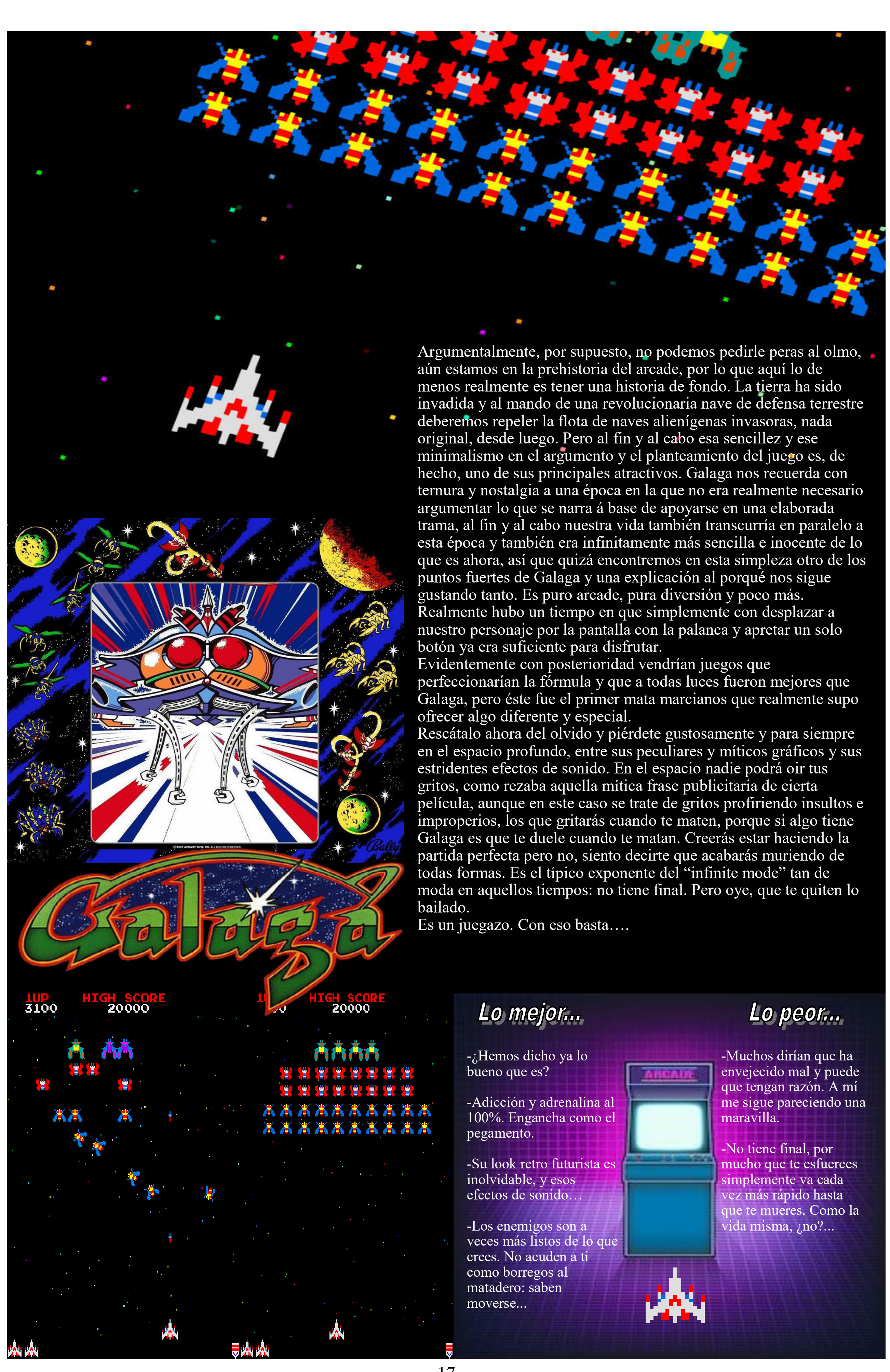
Galaga (1981, Namco) no es desde luego el primer mata marcianos destacable de la historia, antes de esta genial placa ya pudimos disfrutar de otros grandes títulos como Galaxian, Phoenix o el mismísimo Space Invaders, el mítico precursor que verdaderamente inauguró el género, pero sí es cierto que marcó un punto de inflexión a partir del cual es fácil observar un salto cuántico en la evolución de este tipo de juegos.

Gráficamente está claro que aún había mucho margen de mejora y que todavía se podían hacer las cosas mucho mejor, pero ya en los primeros compases de la primera partida a Galaga se puede apreciar que el colorido y la variedad de enemigos que se despliegan ante tus ojos ha mejorado significativamente con respecto a todo lo que se había visto anteriormente. Su sistema de juego es también más dinámico y entretenido que en otros ilustres representantes del mismo género. Vemos aquí de nuevo la idea de potenciar y mejorar nuestra capacidad de fuego al añadir una segunda nave a la nuestra, cosa que solamente lograremos si antes conseguimos destruir a un tipo específico de nave enemiga que liberará a este segundo aliado que, desgraciada e inevitablemente, solo estará con nosotros hasta quedar destruido por los impactos enemigos, cosa que ocurre con bastante frecuencia.

Galaga no es un juego fácil, no olvidemos que como todo buen arcade está pensado para sacarnos el dinero y echar monedas (de lo contrario no habría negocio), pero aún así tiene un sistema de juego y una jugabilidad que premia en gran medida la habilidad del jugador más avezado. Puede parecerte un juego muy básico y algo tontorrón a juzgar por su aspecto, pero te garantizo que si inviertes tiempo y cariño en él, sabrá recompensarte con numerosas horas de diversión y desenfreno.

Como en casi todos los mata marcianos al uso, siempre hay rutinas de ataque que hacen posible progresar de manera más rápida una vez que te las aprendes de memoria, pero una cosa genial de este Galaga es que por muchas veces que lo juegues, siempre tendrás la sensación de que hay algo que escapa a tu absoluto control: aunque parezca increíble (y más aún teniendo en cuenta los años que tiene el juego), si abusas demasiado de una misma rutina de ataque, los enemigos reaccionarán a tu forma de moverte y te atacarán o te esquivarán de una forma más o menos inteligente. ¿Puede entonces decirse que en un mata marcianos de 1981 ya podía apreciarse un despliegue de inteligencia artificial?...

No exactamente, pero eso es justo lo que Galaga consigue que creas. Por supuesto todo se basa en fórmulas matemáticas y rutinas más o menos inmutables, pero sí hay cierto componente de adaptabilidad y variedad en su mecánica que lo hace, a veces, impredecible. Y esto es solamente uno de los factores que lo convierten en un imprescindible.



Argumentalmente, por supuesto, no podemos pedirle peras al olmo, aún estamos en la prehistoria del arcade, por lo que aquí lo de menos realmente es tener una historia de fondo. La tierra ha sido invadida y al mando de una revolucionaria nave de defensa terrestre deberemos repeler la flota de naves alienígenas invasoras, nada original, desde luego. Pero al fin y al cabo esa sencillez y ese minimalismo en el argumento y el planteamiento del juego es, de hecho, uno de sus principales atractivos. Galaga nos recuerda con ternura y nostalgia a una época en la que no era realmente necesario argumentar lo que se narra á base de apoyarse en una elaborada trama, al fin y al cabo nuestra vida también transcurría en paralelo a esta época y también era infinitamente más sencilla e inocente de lo que es ahora, así que quizá encontremos en esta simpleza otro de los puntos fuertes de Galaga y una explicación al porqué nos sigue gustando tanto. Es puro arcade, pura diversión y poco más.

Realmente hubo un tiempo en que simplemente con desplazar a nuestro personaje por la pantalla con la palanca y apretar un solo botón ya era suficiente para disfrutar.

Evidentemente con posterioridad vendrían juegos que perfeccionarían la fórmula y que a todas luces fueron mejores que Galaga, pero éste fue el primer mata marcianos que realmente supo ofrecer algo diferente y especial.

Rescátalo ahora del olvido y piérdete gustosamente y para siempre en el espacio profundo, entre sus peculiares y míticos gráficos y sus estridentes efectos de sonido. En el espacio nadie podrá oir tus gritos, como rezaba aquella mítica frase publicitaria de cierta película, aunque en este caso se trate de gritos profiriendo insultos e improperios, los que gritarás cuando te maten, porque si algo tiene Galaga es que te duele cuando te matan. Creerás estar haciendo la partida perfecta pero no, siento decirte que acabarás muriendo de todas formas. Es el típico exponente del “infinite mode” tan de moda en aquellos tiempos: no tiene final. Pero oye, que te quiten lo bailado.

Es un juegazo. Con eso basta….

Lo mejor...

-¿Hemos dicho ya lo bueno que es?

-Adicción y adrenalina al 100%. Engancha como el pegamento.

-Su look retro futurista es inolvidable, y esos efectos de sonido…

-Los enemigos son a veces más listos de lo que crees. No acuden a ti como borregos al matadero: saben moverse...

Lo peor...

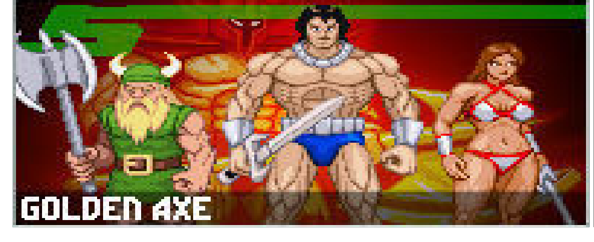
-Muchos dirían que ha envejecido mal y puede que tengan razón. A mí me sigue pareciendo una maravilla.

-No tiene final, por mucho que te esfuerces simplemente va cada vez más rápido hasta que te mueres. Como la vida misma, ¿no?...









Volvemos al beat’em up y lo hacemos por la puerta grande. Ante ustedes, Golden Axe, otro de los grandes e ilustres que han inscrito su nombre con letras de fuego en el hall of fame del género y de la historia de los videojuegos por extensión.

SEGA, en pleno estado de gracia por aquél lejano 1989 se sacó de la manga uno de sus más recordados y míticos arcades de lucha callejera, si bien lo hizo, como casi siempre a lo largo de su dilatada trayectoria, arriesgando mucho y aportando ideas nuevas, intentando revolucionar el género. Las calles y los macarras que pueblan dichas calles y que solían ser tan típicas en este tipo de aventuras son aquí reemplazadas por las tierras medievales de tiempos ancestrales directamente sacadas de la imaginería popular de las novelas de Robert E. Howard (autor original de Conan) y la obra de Tolkien (El Señor de los Anillos) para mezclarlo todo en una suerte de *totum revolutum* en el que abrirse paso a base de espadazos, hachazos y magias absolutamente sorprendentes.

Golden Axe es un juego que huye de complejidades y retruécanos argumentales para centrarse en la diversión pura y directa, es casi seguro que si estás leyendo esto es porque te gusta lo retro y por lo tanto ya lo habrás jugado (varias veces) y en varias consolas distintas, pero nunca viene mal recordar qué es lo que lo hace tan especial y cuáles son sus puntos fuertes. Sin duda es en la versión arcade donde podemos disfrutar de forma plena de todo su esplendor y su potencial.

De nuevo se nos ofrece la posibilidad de elegir entre tres personajes protagonistas de diferentes atributos, al igual que ocurre en juegos similares como Final Fight, si bien es cierto que en esta ocasión las diferencias entre unos y otros no están tan acentuadas, la experiencia de juego no varía tanto como uno esperaría en función de controlar a la princesa guerrera, al guerrero protagonista o al enano, todos hacen más o menos lo mismo y todo dependerá en última instancia de tu habilidad para ejecutar los golpes y usar las magias con sabiduría.

Evidentemente y como ya habréis podido comprobar si lo habéis jugado, la experiencia es mucho más grata cuando un segundo jugador se une a la fiesta. Está pensado para ser disfrutado mucho más en compañía de un amigo y eso se nota, desde la cadencia y el número de enemigos que aparecen en pantalla hasta la dificultad misma del juego, que se ve afectada inevitablemente en función de si decidimos adentrarnos en solitario en la aventura (mucho más difícil) o si por el contrario formamos pareja con un amigo, en cuyo caso la cosa se suaviza bastante.

Golden Axe sabe encandilarte desde el primer minuto, gracias a su fantástica ambientación que lo hace único dentro de su género. Orcos, enanos, dragones, elfos, guerreros, magos y personajes del bestiario de Tolkien hacen su aparición por estos lares campando a sus anchas, lo que le sienta como un guante a este tipo de juego.

Golden Axe es, como decimos, especial por diversos motivos. No es solamente un juego de pegar y avanzar, el incuestionable atractivo visual del que hace gala y el carisma de sus personajes harán que no tengas la más mínima prisa por avanzar, antes al contrario querrás detenerte a contemplar los detalles de sus cuidados escenarios y sentirás la tentación de perderte por sus localizaciones y recrearte con el espectáculo que supone ir derrotando a tus rivales a base de magia y espada, una combinación letal que lo convierte en una *rara avis* dentro del género del beat'em up. No te cansarás de jugarlo ni aunque lo termines. Volverás a él.



Como ocurrió con Final Fight en Super Nintendo, Golden Axe continuó sus andanzas en el terreno de las consolas domésticas. La afortunada en este caso fue la Mega Drive de Sega, que evidentemente barrió para casa y se llevó el gato al agua. No solo salieron dos fabulosas secuelas a la altura de la placa original, Golden Axe II y Golden Axe III, sino que además pudimos disfrutar también en nuestras casas del Golden Axe The Duel, un curioso juego de lucha en 2D uno contra otro. Una fructífera saga.



Otro de los alicientes de Golden Axe es su dificultad, que es por decirlo de alguna forma. Bastante suave. De hecho es uno de los arcades más asequibles a los que podrás jugar. Olvídate de esos molestos y mal calculados momentos de atasco jugable en los que solamente podrás avanzar a base de continues o a base de arruinarte echando monedas. Golden Axe tiene una curva de dificultad más que asequible que te permitirá acabarte el juego con tan solo unas pocas continuaciones una vez que le cojas el tranquillo. No es fácil pero desde luego tampoco es difícil, excepto el combate final con Death Adder, el malo malísimo del juego, cosa más que lógica y evidente.

También hay ciertas partes de plataformas en las que un salto mal calculado te hará perder una vida entera de golpe, cosa bastante molesta, pero por fortuna son las menos. En general la mayor parte del desarrollo del juego consistirá en avanzar asestando espadazos o hachazos y soltando las pociones mágicas en el momento clave para arrasar a todos los enemigos de la pantalla de un soplo. Conseguir estas preciadas magias será otro de los elementos clave del juego, y dependerá de tu habilidad.

GOLDEN AXE

Durante las fases de bonus, que se desarrollan entre una y otra de las fases principales, deberás despertar de tu sueño reparador lo suficientemente rápido como para golpear a los gnomos que portan las pociones mágicas, y dependiendo de tu rapidez haciendo esto recolectarás más o menos pociones mágicas. Al soltar las magias en el momento oportuno y dependiendo del número de frascos que obren en tu poder, liberarás un ataque más o menos destructivo que varía desde un simple temblor de tierra hasta la entrada en escena de un gigantesco dragón que escupirá fuego por la boca incinerando a todo bicho viviente que ose atacarnos. Como vemos, mil y un detalles que están destinados a sorprendernos y maravillarnos y meternos de lleno en la experiencia de un viaje a través de la Tierra Media de Tolkien o los parajes indómitos y místicos de aquella Cimmeria de Conan el Bárbaro. Un viaje al pasado más fantástico que desde luego no te dejará indiferente.

Su sistema de combate no es excesivamente elaborado, aún no estaban de moda las interminables y complicadas secuencias de botones que desencadenaban espectaculares combos, todo eso vendría bastante después. Puedes pasarte Golden Axe tan solo a base de atacar con tu arma principal y dar algún que otro empujón, aunque la práctica mayoría de las veces recurrirás a la misma rutina de ataque: salto con golpe de espada y rematar al enemigo en el suelo. Por supuesto, no olvidemos el componente estratégico de saber soltar las magias en el momento más oportuno. Normalmente intentarás aguantar sin magias hasta acumular el máximo poder posible para ver al dragón entrando en escena. Lógico y comprensible, yo hacía lo mismo y merece mucho la pena. Y sí, por si te lo estabas preguntando, ese bicho rosa que pega coletazos es exactamente el mismo que sale en Altered Beast.





Si hay algo aún más retro y añejo que los ninjas, que dominaron la segunda mitad de los ochenta y la primera mitad de los noventa, son las películas chinas de Kung Fu, que vivieron un extraordinario auge y esplendor a finales de los setenta y los primeros años de los ochenta. El mundo de los videojuegos no permanece ajeno a las modas, y fruto de aquella fiebre por las artes marciales nace este mítico Kung Fu Master en 1984, de la mano de Data East. Siempre se ha dicho que uno de sus atractivos principales es precisamente su intencionada ambientación y estética oriental, que te hará creer que estás dentro de un restaurante chino o en una película de Jackie Chan (de hecho, el protagonista del juego guarda no pocas similitudes con el popular astro del cine de artes marciales y el aspecto que lucía por aquella época), de lo que no cabe duda es de que estamos ante un grande de los juegos arcade de peleas, un precursor del beat'em up que nos castigó a base de bien con su disparatada dificultad.

Intentar acabarte Kung Fu Master sin morir antes cien veces en el intento es como intentar pintar La Capilla Sixtina con acuarelas en una sola tarde, o sea, imposible. Por muy bueno que seas y por muchas veces que lo hayas jugado, siempre hay algo que falla y acabarás sucumbiendo o bien ante la agobiante e incansable horda de secuaces del malo de turno que te acosan sin descanso, o bien ante los temibles jefes finales de fase que te esperan para darte más palos que a una estera.

Es pura dificultad retorcida, endiablada y premeditada con nocturnidad y alevosía, con la única intención de sacarte de tus casillas y arrebatarte tu paga de una sola tacada. Ahora que ya eres mayor pensarás que eres mucho más habilidoso y que podrás vengarte terminándote el juego y disfrutando, por fin, de su reconfortante final y su mensaje de enhorabuena, así como de una experiencia de juego mucho más justa y llevadera: craso error.

Sigue siendo demencialmente duro, te hará gritar y llorar.



Sin embargo, y no me preguntéis porqué, hay algo que te hará volver a él una y otra vez, aún a sabiendas de que nunca podrás ganar, aún sabiendo que, aunque seas capaz de terminar sus cinco breves pero infernales fases, los malos volverán a raptar a la pobre Silvia una y otra vez y todo empezará de nuevo, cada vez más rápido y difícil, hasta que mueras dentro (y si no te andas con cuidado) también fuera de la pantalla, pobre incauto.

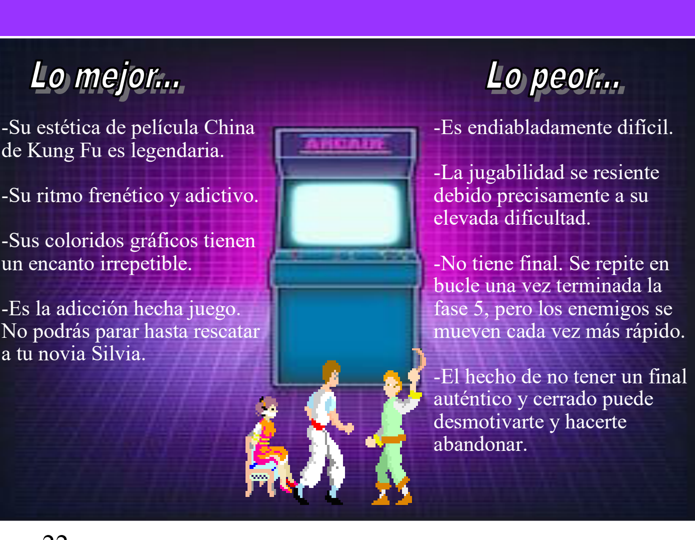
Kung Fu Master es de esos juegos que están indisolublemente asociados a los mejores recuerdos de mi infancia, como imagino que ocurrirá con la mayoría de vosotros, y no es de extrañar porque lo tenían por todas partes, desde el bar de la esquina de tu calle hasta el salón de recreativas del centro. Kung Fu Master es un clásico irrepetible e inolvidable, y aunque está claro que ha envejecido bastante mal y su jugabilidad sería inviable hoy en día, para los verdaderos amantes del retro y los arcades de otros tiempos es uno de los favoritos indiscutibles que nunca pueden faltar en tu selección personal.

Sus gráficos forman parte de su peculiar encanto, como ya hemos señalado anteriormente, cumplen con creces y aunque no son ninguna maravilla te gustará recrearte en sus más mínimos detalles recordando tiempos mejores.

La música es exactamente la misma para los cinco escenarios, es un tema musical machacón que contribuye a sacarte los nervios y mantenerte en estado de alerta constante, y una vez que se meta en tu cabeza se quedará ahí para siempre. Tampoco esperes demasiado, estamos en 1984 y aunque en aquella época apenas se escuchaba nada con el ruido que había en los salones de máquinas recreativas, la música sí que estaba ahí, y cuando la escuchas te das cuenta de que forma parte de la banda sonora de tu infancia.

Tuvo varias adaptaciones tanto a consolas de 8 bits como para ordenadores domésticos, pero aquí lo que nos encanta por encima de todo son las máquinas recreativas, y por muy buenas que fueran algunas de estas versiones te garantizo que la mejor, la original y la inimitable es la versión arcade que ya estás tardando en probar en el improbable e inimaginable caso de que nunca lo hayas jugado.

Honestamente pienso que ningún jugador de la generación actual de aficionados al medio sería capaz de estar a la altura del reto que plantea Kung Fu Master, es un concepto de juego con una dificultad propia de otros tiempos más duros, que ahora provocaría risa e incredulidad. A los que ya estamos rondando los 40 años, sin embargo, este nos parece uno de los mejores juegos que se hayan hecho.



METAL SLUG





A veces es curioso cómo determinados géneros se transforman con el paso de los años o cómo incluso a veces se mezclan con otros géneros para acabar mutándose y convirtiéndose en algo completamente nuevo. De la mezcla del shoot'em up y el beat'em up nace a principios de los noventa un nuevo género, el *run and gun*, o "corre y dispara", que diríamos por aquí. Su nombre lo dice todo: avanza sin parar y dispara a todo lo que se mueva. Como un beat'em up pero con pistola. El resto es historia, y depende de la creatividad de los programadores para sacar más o menos provecho del invento en cuestión. En principio el resultado parece estar abocado al caos más absoluto, pero juegos como Metal Slug vienen a demostrar que hasta en el caos puede encontrarse algo de orden, y que no solo funciona, sino que además funciona extraordinariamente bien.

Todos los que lo hayáis jugado os habréis dado cuenta de que lo que digo es cierto, Metal Slug es ciertamente un pequeño gran caos, todo sucede a un ritmo frenético y pasan muchas cosas al mismo tiempo en pantalla, dando a veces la sensación desbordante de que no te acaba de dar tiempo para apreciar y evaluar todo lo que está pasando. Esa es la idea: Metal Slug basa su propuesta arriesgada en el hecho de tomar por asalto tus sentidos y despertarte de un sopapo, no te da respiro y deberás andarte con ojo y poner los cinco sentidos en lo que haces si no quieres durar menos que un álbum de cromos en la puerta de un colegio.

O que más llama la atención de Metal Slug, por encima de su dificultad o su adictivo sistema de juego, es la artesanía (solo se puede definir de esta manera) y el minucioso cuidado con el que se han recreado sus increíbles gráficos estilo dibujos animados. Todo es alucinante, el número de detalles por centímetro cuadrado de pantalla es apabullante, y te dará la impresión de que más que estar dentro de un videojuego estás dentro de una película de animación. Han pasado más de tres décadas desde que asombró al mundo por primera vez (1996, SNK) y todavía no te lo acabas de creer. No quiero imaginarme las horas que le echaron sus programadores para lograr que todo eso funcione.



Por el camino y como ya habrás imaginado, no solo deberás disparar a todo lo que se mueve, sino que además podrás recibir suculentas bonificaciones de puntos rescatando a los soldados aliados en poder del ejército enemigo, que te dejarán además algún regalito en señal de agradecimiento en forma de granadas o algún que otro interesante extra.

Los combates contra los espectaculares jefes finales del juego son con diferencia uno de sus principales atractivos y al mismo tiempo uno de los momentos clave en los que emplearnos a fondo para superar el reto. Estos combates van desde los más asequibles a los más imposibles, por lo que aquí sí que podríamos achacarle a Metal Slug su excesiva dependencia en las continuaciones “infinitas”: traducido en monedas reales estaríamos hablando de que terminarse el juego te podría costar una auténtica fortuna en la máquina recreativa original.

Todo esto te dará igual una vez que te adentres en su peculiar y colorido mundo, porque cuando pruebes la diversión que te produce un par de partidas rápidas te acabarás olvidando de todo lo demás, y sabrás perdonarle sus “defectos”, que no lo son tanto y que además se acaban convirtiendo en virtudes a base de tiempo, paciencia y cariño.

Es uno de los favoritos de los aficionados de todas las épocas, y no es de extrañar porque rebosa carisma, arte y encanto por los cuatro costados. Inauguró además una prolífica y extensa saga que se extiende hasta nuestros días y que nos han vendido oportunamente una y otra vez en forma de recopilaciones para gran multitud de consolas domésticas, desde la PlayStation 2 a la Wii pasando por la PSP o los servicios de descargas digitales de las principales marcas que compiten en el mercado: está, literalmente, por todas partes. Y menos mal, porque yo por lo menos no me imagino una recopilación medianamente digna de clásicos arcade sin Metal Slug en la lista.

El primero me sigue pareciendo el mejor. Cuestión de gustos.

Reconozco además mi particular gusto y favoritismo por SNK, Neo Geo y todo lo que se ha producido bajo su propiedad intelectual y posteriores aventuras empresariales, pero es que en el caso de Metal Slug además, no estamos ante el típico juego de SNK, es eso y mucho más: arcade, sí, por supuesto, pero elevado a la máxima potencia. Mucho más que una simple máquina recreativa, Metal Slug es fundador de una escuela, de un estilo, de una estética y si me apuras de una filosofía y un concepto de juego muy particular y concreto. No solo es bueno, es precioso, se juega bien, engancha, te conquista y te deja con ganas de más. Honestamente creo que no se le puede pedir más a un juego. Ningún juego combina como Metal Slug el humor, la acción, la épica, el drama y la adicción de una forma tan memorable. Habrá quienes crean que exagero, pero seguramente será porque no lo han sabido apreciar en su justa medida. A veces hay juegos que te conquistan especialmente porque llegaron a tu vida en el momento adecuado. Metal Slug fue de aquellos...

Lo mejor...

-Sin duda alguna sus gráficos. Irrepetibles, llenos de gracia y carisma. Hechos “a mano”, animación artesanal.

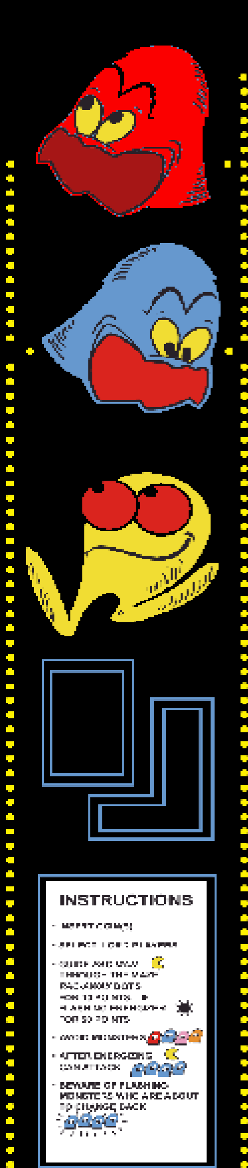
-Está plagado de detalles que solo apreciarás si lo juegas varias veces.

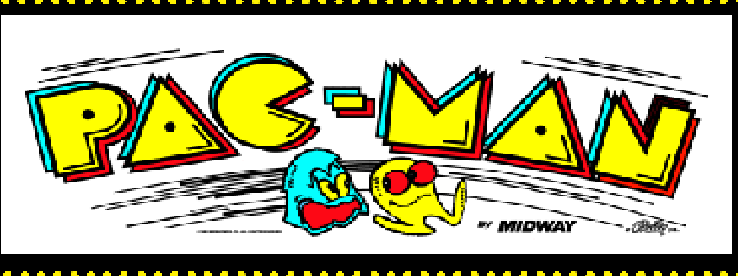
-Su adicción y su diversión.

Lo peor...

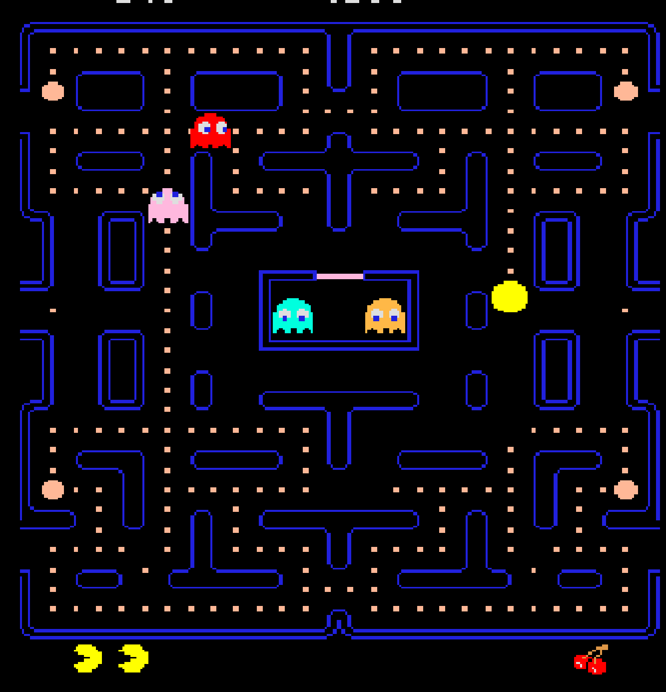
-La dificultad de algunas fases es desesperante. Se les fue un poco la mano…

-Puede hacerse un tanto repetitivo, todo se reduce a disparar y saltar.











Hablar de Pac-Man es hacerlo de la historia misma de los videojuegos hasta tal punto que, sinceramente, pongo en duda que la industria se hubiera desarrollado como lo hizo en su momento sin entender el éxito y las claves de lo que convirtió a Pac-Man en algo más que una leyenda, un mito de los arcades.

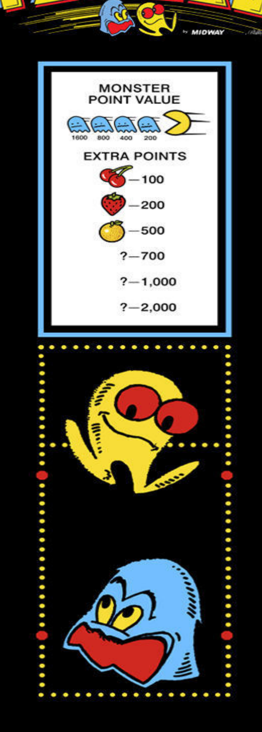
Muchísimo más que un simple juego, Pac-Man sentó las bases de lo que en años venideros habría de convertirse en la industria de consumo de entretenimiento audiovisual tal y como la conocemos hoy en día. Un juego que tuvo un éxito en su país natal (Japón) tan descomunal que dejó a medio país sin monedas, literalmente, obligando a la casa de fabricación de moneda y timbre a que duplicara la producción para poder satisfacer la demanda nacional es algo que, como poco, da para pensar.

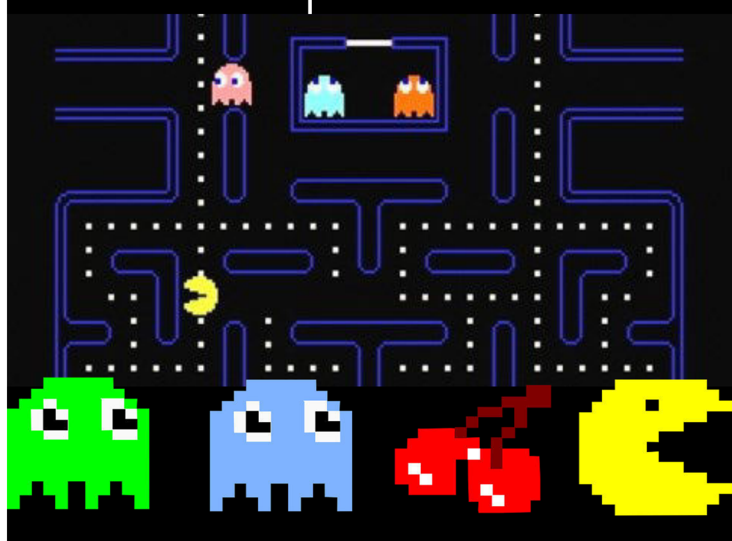
Efectivamente nos encontramos ante mucho más que un simple arcade, es por encima de todo una leyenda y un icono de la cultura popular contemporánea, ya se estudia en los libros de Historia y en la carrera de Sociología, y no es de extrañar: si algún ser humano no ha jugado nunca en su vida al Pac-Man es porque, una de dos, o ha estado fuera de la Tierra en los últimos cuarenta años, o porque no tiene manos ni ojos. Y aún así, en este último caso, dudo de que así sea. Pac-Man forma ya parte de nuestra cultura y nuestras vidas y hasta el diccionario reconoce la palabra “comecocos” como una prueba de habilidad en la que superar obstáculos.





Evidentemente no vamos a perder el tiempo explicando en qué consiste el juego porque, por supuesto, si estás vivo y respiras oxígeno y tu forma de vida se basa en el carbono ya lo has jugado, pero sí que quizá convenga recordar o aclarar las claves de su éxito y tratar de entender su genialidad. ¿Por qué nos gusta tanto jugar a Pac-Man? Es como intentar contestar a la pregunta de por qué nos gustan las hamburguesas con queso o por qué está tan buena la cerveza fría en verano a pesar de que sabe amarga. No podemos explicarlo, pero hay algo que nos seduce, que nos atrapa y que nos arrastra de manera irremisible a meternos de cabeza una y otra vez en sus laberínticas pantallas para comernos todos los cocos (son simples puntitos blancos, pero lo de los cocos ya nos vale) al tiempo que esquivamos no sin cierta dificultad a los fantasmas que no paran de moverse y de regenerarse una y otra vez aunque también te los zampes una vez que consigas los cocos especiales que te vuelven invulnerable durante unos valiosos segundos. El efecto se va haciendo cada vez más corto hasta que llega una pantalla en la que ya casi no dura nada y te verás obligado a completar la fase a base de pura y dura habilidad y suerte. Dicen las leyendas urbanas que existe un algoritmo que, en base a una rutina determinada de movimiento, te permite predecir el movimiento de los fantasmas para así poder esquivarlos siempre, pero qué queréis que os diga, nunca me he molestado en averiguarlo ni creo que nunca lo haga, más que nada porque no tengo el más mínimo interés en arruinarme la diversión. Pac-Man me encanta porque nunca estás a salvo, es inesperado, es imprevisible, y si todo eso te lo cargas entonces te has arruinado la diversión. Juega sin trampas.





Volviendo a la pregunta anterior, es imposible decir qué hace que sigamos intentándolo una y otra vez aún sabiendo que no va a acabar bien. El juego no tiene final, nunca lo tuvo, y por mucho que algún enfermo de algún estado perdido del sur de Estados Unidos asegure que ha sobrevivido hasta la pantalla 256 y que allí palmó, lo que yo me preguntaría no es cómo fue capaz de sobrevivir durante 256 pantallas de Pac-man, sino cómo fue capaz de sobrevivir al otro lado de la pantalla, en la vida real. A mi particularmente jugarme unas ocho o diez pantallas al Pac-man ya me agota y me cansa, pero eso sí, dejándome una inexplicable sensación de lleno y de alegría que no alcanzo a describir con palabras, es la sensación de que has hecho lo que has podido contra un enemigo imbatible y a pesar de que has perdido por KO técnico, has dado la talla y has defendido tu honra con orgullo. De todo eso y de mucho más trata jugar a Pac-Man, es algo vital, una lucha contra lo imposible y lo inevitable, una experiencia inefable que te hará preguntarte cómo podían divertirse los seres humanos antes de 1980, cuando Pac-man no existía. ¿A qué jugaban? ¿Qué hubiera sido de la industria de los videojuegos sin el éxito de Pac-Man? ¿Qué es la vida, sino una partida de Pac-man en el fondo?...Os dejo. Me están entrando ganas de jugar.

Lo mejor...

-Representa el espíritu arcade por antonomasia, es el rey de reyes en las máquinas recreativas, una auténtica leyenda.

-Todo un reto a tu habilidad, no hay nada igual. Un prodigio de adicción y originalidad.

-Sigue siendo tan endiabladamente bueno hoy como lo era cuando lo inventaron. Es absolutamente inmortal y eterno.

-Es mucho más que un juego, es arte pop contemporáneo.

Lo peor...

-Es muy difícil, por muy hábil que seas no durarás más de diez o doce pantallas sin hacer trampas.

-Gráficamente es lo siguiente a minimalista, no se le puede pedir más.

-No tiene final, simplemente se repite una y otra vez hasta que en la pantalla 256 un error de programación te hace imposible avanzar.





De entre todos los arcades que he seleccionado para este primer volumen de Arcade Classics Magazine, hay particularmente dos de ellos que siempre estaban ocupados en los salones recreativos mayoritariamente por chicas: uno de ellos era el Tetris, y el otro, sí, lo habéis adivinado, era el Pang.
No sabría explicar muy bien porqué, pero lo cierto es que Pang siempre ha sido un juego que le ha gustado especialmente a las chicas, lo cual no quiere decir que no atraiga por igual a los chicos, yo creo más bien que se trata de uno de esos juegos únicos y geniales que por su planteamiento gusta a personas de ambos sexos y de todas las edades. Pang es universal, y seguramente lo habrás jugado ya varias veces, en el caso de que tuvieras suerte y aguantaras a que llegara tu turno en las interminables colas de chicas que se formaban en torno al mueble arcade del bar de turno o del salón de recreativas de tu ciudad. Sea donde sea y fuera donde fuese, Pang se ha mantenido inalterable en nuestra memoria y sigue siendo un referente constante y un clásico imperecedero en la historia recurrente de los juegos arcade.
Algo tan aparentemente tonto como un muñeco armado con un rifle intentando reventar bolas que no paran de rebotar por la pantalla no puede ser malo, el planteamiento es tan sencillo y tan adictivo al mismo tiempo que uno no puede por menos que doblegarse y rendirse ante la evidencia: a veces, en el mundo de los videojuegos, menos es más. Pang es el perfecto ejemplo de ello. En dos simples líneas te acabo de resumir en qué consiste el juego, lo que quiere decir que hasta un niño pequeño podría entenderlo y jugarlo sin demasiados problemas.

Y ahí radica su encanto: ¿para qué nos vamos a complicar? Si por algo se ha hecho famoso Pang es por su sencillo desarrollo, y porque entre otras cosas estaba en los salones recreativos y los bares del puñetero mundo entero: fueras donde fueras a principios de los noventa, allí estaba Pang, con sus bolas de colores rebotando hipnóticamente por la pantalla sin aparente control mientras tú te rascabas el bolsillo de manera instintiva buscando una moneda para echarte una partida rápida "y para casa". Todos sabemos cómo terminaba la historia: la cosa se prolongaba más de lo esperado, entre tu habilidad, entre que aquella moneda se acabó convirtiendo en unas pocas más y entre que no era demasiado difícil, tu partida al Pang te hacía llegar siempre tarde a casa. Ni siquiera tenías ganas de jugar realmente, pero...piensa en esas enormes bolas de colores rebotando por la pantalla...al reventar se dividen en otras dos más pequeñas…¿¿No sientes la imperiosa necesidad de destrozarlas todas??...Pues eso.
Pang es un extraño fenómeno sociológico que seguramente figurará en algún experimento llevado a cabo por alguna rara universidad, pero tiene algo que te atrapa y no sabes lo que es. Lo que sí sabes es que no puedes parar de jugar, y que se trata de uno de los mejores y más divertidos juegos de su época, y eso que en aquella época de loca creatividad y experimentos raros la competencia era feroz.
Si llevas tiempo sin jugarlo quizá vaya siendo hora de que recuperes sensaciones que creías perdidas para siempre. Dale otra oportunidad y sabrá recompensarte con creces.

El objetivo en Pang es sobrevivir el máximo tiempo posible al mismo tiempo que vamos reventando todas las pelotitas diminutas en que se van desdoblando las grandes bolas que salen al principio. Hasta aquí bien. El problema es que es mucho más fácil decirlo que hacerlo, y más cuando llegan a juntarse varias bolas en pantalla, que al explotar van liberando otras tantas bolitas diminutas, sin duda las más difíciles de destruir por su reducido tamaño. Pero es que ahí está la gracia: en un irónico castigo, tú mismo serás el culpable de que la pantalla se inunde de pequeñas bolitas de colores que te matarán al tocarte. Deberás por tanto elegir el sitio y el momento oportuno para disparar tu arma y acertar a los objetivos de manera que ello no te perjudique, cosa que no siempre es fácil de conseguir.

Más de uno podría pensar que la cosa sería mucho más sencilla jugando a dobles y con la ayuda de un amigo, pero nada más lejos de la realidad: el segundo jugador en este juego puede llegar a ser un auténtico incordio más que una ayuda, y es que la lucha por llegar antes que el otro a los ítems especiales que nos confieren habilidades específicas y la loca carrera huyendo del rebote de las pelotas puede empujarnos a ridículas situaciones de bloqueo en las que la "ayuda" del segundo jugador acabe por convertirse en un estorbo aún mayor que las dichosas bolitas que rebotan libremente por el escenario.

Y hablando de escenarios, qué gran detalle por parte de sus creadores el haber incluido entre ellos a la ancestral Barcelona y su Sagrada Familia de Gaudí. Se agradece, aunque pueda convertirse en el escenario de nuestra muerte si no nos andamos con cuidado.

El diseño de los niveles va desde lo más minimalista y sencillo hasta lo más rebuscado y claustrofóbico de los niveles más difíciles, en los que te resultará prácticamente imposible moverte debido a los obstáculos y las estrecheces ocasionadas por el rebote de las bolas.



Lo mejor...

-Es diversión pura y dura.

-Es bastante sencillo y depende mucho de tu habilidad.

-Atrae por igual a jugadores y jugadoras de todas las edades, le gusta a todo el mundo.

-Sus gráficos y sus preciosos fondos, entre ellos, nuestra querida y preciosa Barcelona con la Sagrada Familia al fondo.

-Jugando a dos jugadores la diversión se dispara .

Lo peor...

-Puede parecer infantil por el aspecto de sus gráficos y el diseño de sus personajes, pero no lo es.

-Puede ser bastante difícil si no te andas con cuidado y eres rápido esquivando pelotitas.

-A veces se hace un poco repetitivo, el desarrollo es un poco machacón.

-El segundo jugador puede llegar a convertirse en una verdadera molestia más que otra cosa...

Estamos pues ante uno de esos juegos arcade especiales que solamente con su estética y su planteamiento saben atraparnos y ofrecernos una indescriptible sensación de disfrute solamente comparable a colocar las fichas de Tetris en fila o destruir los ladrillos de colores del Arkanoid. Los jugadores más maduros de entre el público sabrán bien de qué hablo.

Es fácil dejarse engañar por su aspecto inocente y dejarse deslumbrar por esas brillantes y enormes bolas que rebotan por el escenario, pero jamás caigas en la trampa de pensar que Pang es un juego para niños o para chicas que nunca antes se han curtido en este mundillo. Es, de hecho, uno de los juegos más adictivos y exigentes (que no difíciles) que te puedas echar en la cara: te obligará a estar concentrado en todo momento y a no bajar la guardia ni un segundo. Para colmo tienes un tiempo limitado para limpiar la pantalla de bolitas, si el crono llega a cero y aún quedan bolas rebotando, estás muerto.

Corre a jugarlo otra vez y comprueba si tus reflejos también han envejecido.



Robocop, la película original de Paul Verhoeven (1987) representa y retrata como ningún otro largometraje las vicisitudes e inquietudes de su época. Para entender su simbología y el porqué del éxito de su carismático protagonista robótico hay que entender primero que el mismo personaje de Robocop representa el espíritu imperante en la época de la Guerra Fría en Estados Unidos: la era de los tipos duros que te funden con la mirada y te mandan un aviso contundente...

"Alégrame el día, dame el placer de dispararte". Harry el Sucio, Terminator, El Castigador, Robocop...todos estos héroes (o antihéroes, según se mire) de gatillo fácil son el símbolo de una época, como decimos. El vestigio de una filosofía y una mentalidad producto de una realidad sociopolítica muy concreta. Data East, veterana compañía curtida previamente en mil batallas, supo estar atenta al filón que se les ofrecía al adquirir la licencia de la película de Robocop, y siguiendo en paralelo el desarrollo y las situaciones de la película nos trajeron uno de los mejores y más vibrantes arcades de todos los tiempos. En esta recreativa inolvidable asumimos el papel de un Robocop implacable que a base de puñetazos y disparos se va abriendo paso entre las sucias calles del viejo Detroit, auténticos nidos de delincuentes.



Robocop es una bomba ya desde el minuto uno, te deja impactado nada más empezar: empiezas patrullando la calle totalmente desarmado y a base de puñetazos. En unos pocos segundos empieza la fiesta: al llegar al primer enemigo que se encuentra escondido detrás de una ventana en la parte superior de la pantalla, todo se detiene, el tiempo parece ralentizarse, y ante tus ojos atónitos Robocop desenfunda su característica pistola para ejecutar al indeseable criminal de un certero disparo: es solamente el principio, el espectáculo debe continuar. Ante ti desfilarán delincuentes, traficantes, mercenarios y gentuza de la peor calaña armados hasta las orejas con el único objetivo de frenarte, pero pobres ilusos, no saben que se la juegan contra un verdadero tanque acorazado provisto de suficiente munición como para empezar la Tercera Guerra Mundial. Un verdadero espectáculo que aún a día de hoy sigue obligándote a que te frotes los ojos y te preguntes cómo es posible que todo eso quepa en un juego de hace 32 años que, sorprendentemente y de forma increíble, sigue siendo tan atractivo, fresco y divertido como el primer día, o aún más, porque la veteranía es siempre un grado y ahora que ya eres adulto tus habilidades han mejorado y lo disfrutarás todavía más.

La espectacularidad gráfica de Robocop y su variedad de situaciones te harán creer que estás dentro de la película, en esta ocasión la licencia de la película no es una excusa barata para engañarte y arrastrarte a un juego que no tiene nada que ver con el film en que se basa, aquí todo va de la mano de la película, por lo que si te gustó la película original de Robocop (de sus secuelas mejor no hablar) este arcade de Data East te encantará. Lo mejor (y lo peor) de la película está también aquí, desde los enemigos, la violencia, las situaciones más emblemáticas y el diseño de las armas y los escenarios hasta la aparición de algún que otro personaje ilustre como el robot gigante y torpón ED-209 (que por cierto aquí no es tan torpe, te costará derrotarle) además del propio Robocop, que está perfectamente recreado, desde sus movimientos a sus frases más célebres (“Don’t move, creep!”, “Thank you for your cooperation”), todo aderezado con el nivel justo de dificultad y una jugabilidad a prueba de bombas. Tuvo una gran aceptación y esto hizo que salieran multitud de conversiones domésticas para todo tipo de ordenadores, siendo incluso la de ZX Spectrum una de las más logradas y jugables. Sin embargo, y de lejos, la mejor versión de todos los juegos de Robocop que se han hecho a lo largo de los años (y han sido muchos) la tienes precisamente aquí.

Robocop de Data East, inexplicablemente ausente en todo tipo de recopilatorios editados para consolas en tiempos modernos (imagino que debido a un tema de derechos por licencias cinematográficas) sigue siendo un juegazo que no puedes perderte y al que no dudé ni por un segundo en dedicarle la portada del que sabía que sería el primer volumen de esta nueva revista sobre arcades. No es por casualidad: es posiblemente mi arcade favorito de todos los tiempos, aquí no puedo ser imparcial.





Robocop de Data East es un arcade que se muestra ambicioso desde el mismo momento en que introduces la moneda en la ranura del mueble recreativo. Tras una breve y rápida introducción para meternos en situación, descubrimos que el agente de policía Alex Murphy resulta mortalmente herido a consecuencia de una emboscada urdida por una panda de criminales. Resucitado mediante modernas técnicas de robótica e ingeniería, vuelve a la carga como el temible y letal agente cibernético de la ley, Robocop. Nuestra misión será la de dar caza, uno por uno, a los criminales que asesinaron a Murphy. Y para completar nuestra misión, no dudaremos en usar potencia de fuego letal y todas las medidas necesarias: esto se traduce en que dentro del juego veremos perfectamente recreadas algunas de las escenas más memorables del film homónimo. Todo está aquí, desde la patrulla callejera en busca de las primeras pistas que nos conducen hasta los cabecillas de la banda criminal hasta las oficinas de la OCP, pasando por otras tantas escenas y localizaciones impactantes como la fábrica de droga y los estragos que causa Robocop en esta y otras instalaciones plagadas de gentuza y criminales de la peor calaña. Por el camino deberemos, además, poner a punto nuestra puntería en las fases de bonus, disparando a una serie de objetivos en movimiento que nos reportarán un siempre bien recibido aumento de energía en nuestra barra de salud. En momentos muy concretos también nos veremos obligados a machacar los botones para liberarnos del temible abrazo de una presa hidráulica, y por supuesto, como ya hemos señalado anteriormente, no podían faltar los enfrentamientos con los inevitables jefes de final de fase. Así, recibiremos en varias ocasiones la "agradable" visita de ED-209, el gigantesco robot policía renegado antagonista en la película, y en otras ocasiones deberemos enfrentarnos a una furgoneta repleta de pistoleros y mercenarios. En cualquier caso te verás obligado a estar en tensión constantemente, Robocop no da descanso. Un despiste puede costarte que te acribillen en cuestión de segundos, y no te confíes por llevar una coraza blindada, aquí Robocop es más frágil y vulnerable de lo que parece (de lo contrario la cosa no tendría mucha gracia, ¿no creéis?).

Un auténtico juegazo que aún hoy sigue siendo el mejor juego de Robocop que jamás se haya hecho. Posee una belleza estética especial, todo está cuidado hasta el más mínimo detalle. Es parte máquina, parte humano…¡Todo un juegazo!

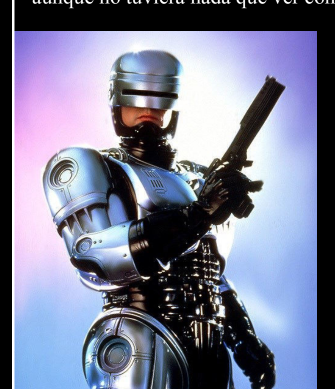






Una licencia bien aprovechada

Los videojuegos y el cine han mantenido una relación semejante a un matrimonio de conveniencia con el paso de los años. Ambos medios se necesitan mutuamente y se complementan, aunque existe un tópico tristemente extendido que dice que los juegos basados en películas suelen ser un desastre y un timo. Hay numerosos ejemplos que apoyan esta teoría, pero también es cierto que lejos del negocio que supone lanzar al mercado un juego que ya cuenta de antemano con el apoyo de un público entregado y dispuesto a consumir un producto relacionado con una película de éxito, Robocop es un ejemplo de todo lo contrario: es un juegazo, pero seguiría siéndolo aunque no tuviera nada que ver con la gran película en que se basa.





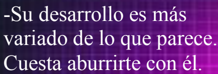
Lo mejor...

-Su desarrollo es más variado de lo que parece. Cuesta aburrirte con él.

-Su estética y su historia sigue fielmente el desarrollo de la película.

-Gráficamente es imponente a pesar del paso de las décadas.

-No destaca especialmente por nada pero es brutal.

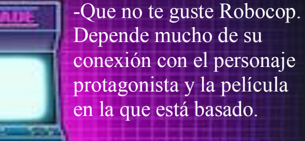


Lo peor...

-Que no te guste Robocop. Depende mucho de su conexión con el personaje protagonista y la película en la que está basado.

-Algunos combates contra los jefes finales son directamente imposibles sin continuar una y otra vez.

-No se puede jugar a dos jugadores: Robocop no hay más que uno.

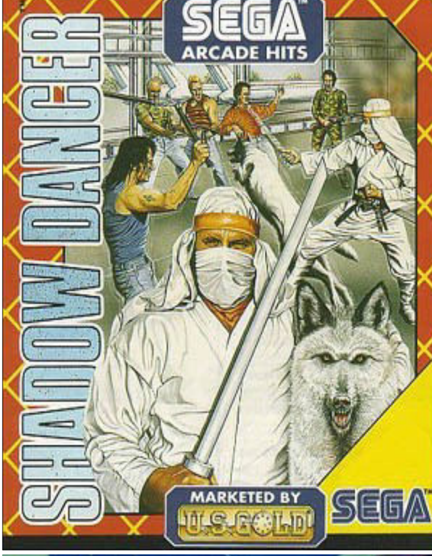


Shadow Dancer

La historia de las máquinas recreativas está repleta de grandes juegos que triunfaron y tras obtener sus correspondientes conversiones domésticas se instalaron en el Olimpo de las leyendas, pero quizá algo menos frecuente es encontrar arcades que sean, de hecho, una secuela o una segunda parte de los anteriores. Este es justamente el caso de este grandísimo título que traemos a la palestra y que hoy rescatamos del olvido: Shadow Dancer es una secuela directa del gran clásico Shinobi, otra leyenda creada por Sega de la que ya hablaremos en otro momento. Pocas veces asistimos al hecho aislado de dar con una secuela que supere a la entrega original, pero ya podemos adelantar que en este caso el dicho popular de “segundas partes nunca fueron buenas” no solo no se cumple sino que además es justo al revés. Shinobi (1987, Sega) ya dejó el listón muy alto al presentar un genial arcade de scroll lateral en el que se nos presentaba por primera vez al ninja Joe Higashi, protagonista de aquel gran juego y también de este Shadow Dancer (1989) que continúa al anterior. En Sega tenían claro que la única forma de superar lo insuperable (Shinobi es un juego absolutamente redondo) era introduciendo algún elemento nuevo y sorprendente que fuera capaz de marcar las diferencias y justificar una segunda parte por todo lo alto y con todos los honores, más allá de las evidentes mejoras gráficas que por otra parte se le presuponen a una placa arcade que salió dos años después del anterior.

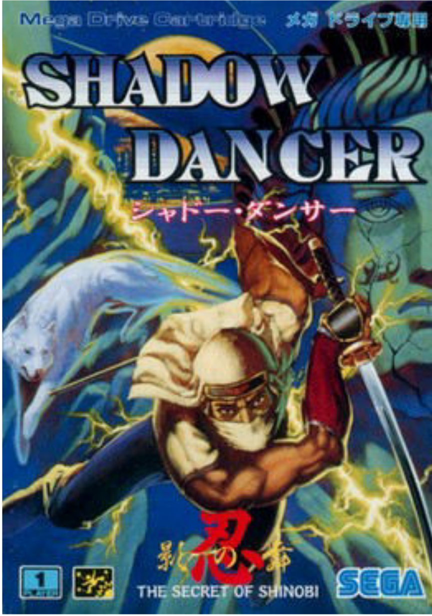
En Shadow Dancer el elemento clave del juego, y en gran medida uno de sus principales atractivos es la aparición de un perro lobo ninja que acompaña en esta ocasión al legendario Joe Higashi en su misión de infiltración entre las líneas enemigas.

Por supuesto este no es el único aliciente de Shadow Dancer, de por sí es un auténtico juegazo que supera en todos los aspectos posibles a su ilustre antecesor, pero qué duda cabe de que el juego no sería el mismo sin la inestimable ayuda de nuestro amigo canino. Manejar al perro es sencillo, en este sentido la jugabilidad no se fe afectada en ningún momento negativamente por el hecho de tener que manejar a un segundo personaje adicional, el sistema de control es sencillamente genial. Eso sí, quizá un aspecto un tanto negativo del juego sea precisamente cuando nos vemos en la difícil situación de tener que prescindir del perro: es entonces cuando te das cuenta que el perro, lejos de ser un lujo accesorio es más bien imprescindible. Sin él estas muerto.













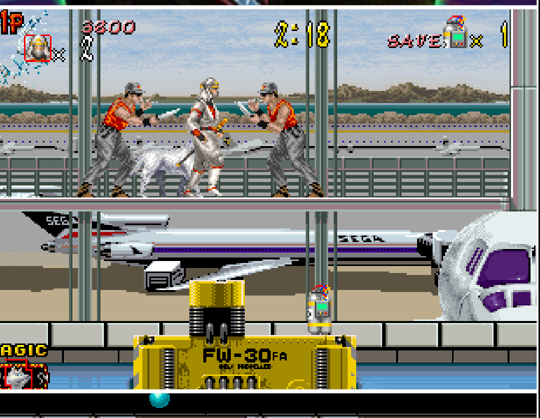
Shadow Dancer recuerda a Shinobi en multitud de ocasiones, lo que no es algo necesariamente malo, es más bien la constatación de que básicamente estamos ante el mismo juego pero con un lavado de cara importante. Si en Shinobi debíamos rescatar a unos niños secuestrados, aquí nuestra misión consistirá en desactivar unas bombas plantadas por los malos de turno. En esta ocasión también dispondremos de nuestros letales shurikens (estrellas ninja, extremadamente populares en los ochenta) para liquidar a los enemigos, y nuestra espada para las distancias cortas. Incluso las magias especiales ninja repiten en esta entrega para limpiar convenientemente de enemigos la pantalla, o bien debilitar considerablemente al jefe de turno.

Hasta las fases de bonus son una clara reminiscencia de lo que ya pudimos ver en Shinobi: grupos de ninjas enemigos correteando de un lado a otro del escenario y saltando de un nivel a otro hasta que uno de ellos escapa a tus letales proyectiles y te salta en la cara. Todo bastante parecido a Shinobi, como vemos. Entonces, ¿merece la pena jugar a Shadow Dancer si ya le hemos echado horas de más al Shinobi?...Sin duda alguna. Las diferencias (y las similitudes) entre ambos títulos son más que suficientes como para satisfacer a cualquiera: todo lo que te gusta de Shinobi está aquí, potenciado, mejorado y renovado. Y además tienes elementos y características innovadoras que hacen que valga (y mucho) la pena jugar a Shadow Dancer.

La jugabilidad es exquisita, cada enemigo derrotado es una sensación de triunfo, los jefes finales te proporcionarán un desafío único, y a cada bomba desactivada y con cada fase superada te sentirás como un verdadero ninja: letal, silencioso y maquiavélico. Lo que sea con tal de ganar.

Volviendo al tema del perro, decir que además de poder llegar a convertirse en un problema por nuestra excesiva dependencia del mismo, es conveniente señalar que además introduce una variante más que interesante, ya que la manera de resolver las distintas situaciones y obstáculos del camino varía enormemente en función de si estás acompañado por tu leal perro o si por el contrario el pobre animal ha muerto y te ves obligado a buscarte la vida tú solito. Mucho más complicado en este caso, evidentemente. Sin llegar a ser algo que afecte negativamente a la jugabilidad, lo cierto es que la gracia de Shadow Dancer está en el uso inteligente del perro, y sin él nada es lo mismo.

En cualquier caso, añade Shadow Dancer a tu lista de favoritos y verás lo que es bueno. No puede faltarte en tu colección, con perro o sin él.







Lo mejor...

-Su atractivo e incuestionable atractivo visual. Todo luce espectacularmente, es un despliegue audiovisual.

-El carisma de Joe Higashi, el ninja más mítico de las máquinas recreativas.

-El perro lobo ninja. Todo un aliciente y un extra que hace especial a este juego.

-El diseño de las fases.

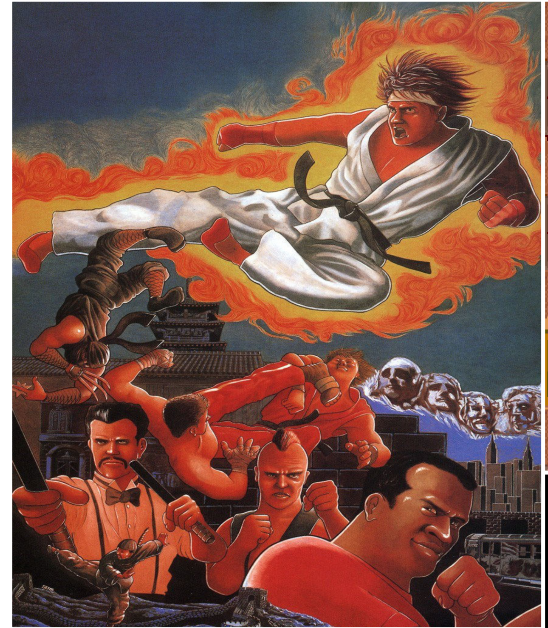
Lo peor...

-Se les pasó un poco la mano con la dificultad en algunas fases.

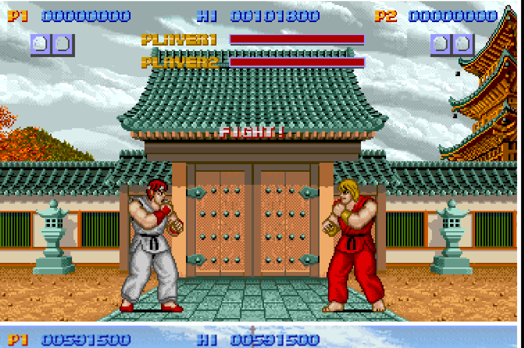
-Una barra de salud habría venido bien: al primer toque mueres.

-Quedarte sin el perro en algunos compases del juego: sin él estás muerto.

-A veces dependes demasiado del perro, sin su ayuda se hace demasiado difícil superar ciertas zonas.

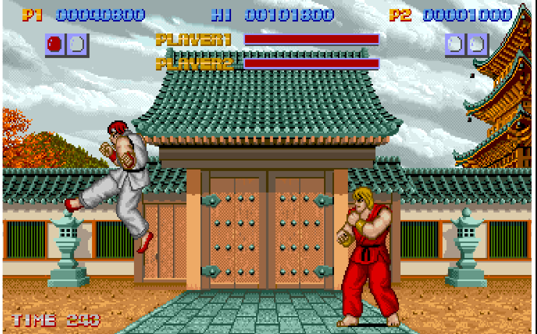










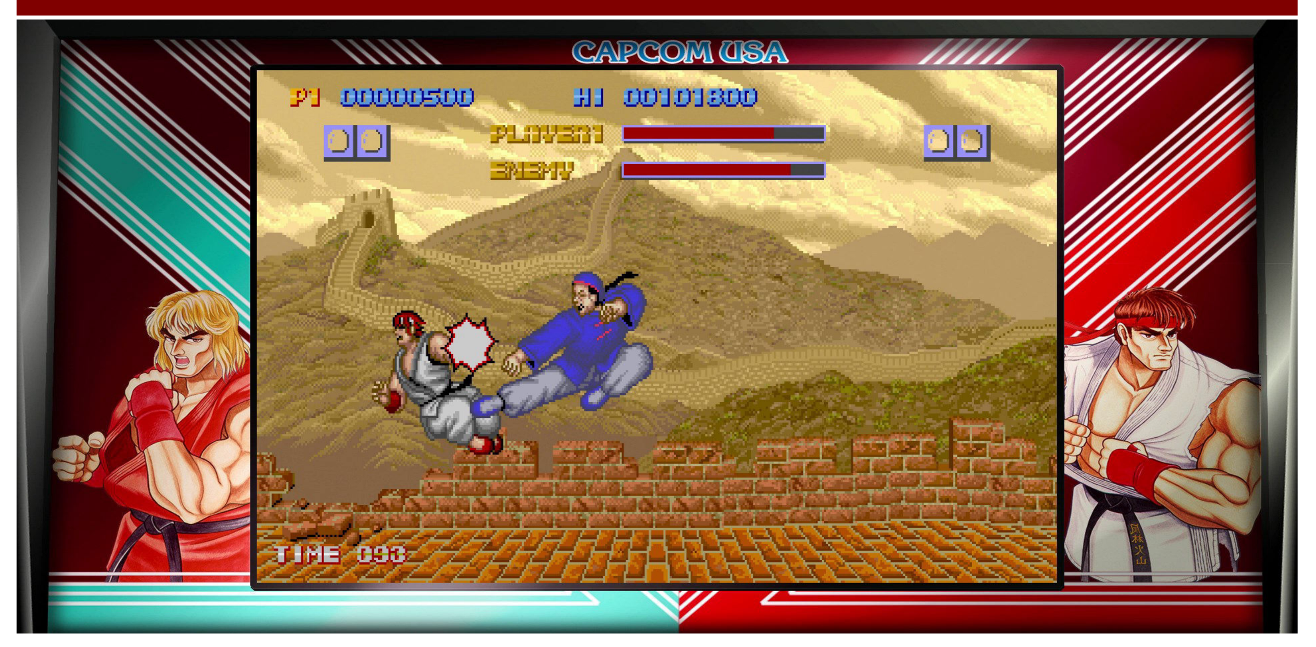


Hablar de Street Fighter a estas alturas intentando ser original y no caer en tópicos mil veces repetidos resulta realmente complicado, ya que se han escrito ríos de tinta acerca de la saga y sus personajes.
Sin embargo, hay algo que a veces pasa desapercibido o no suele recordarse, y es precisamente el hecho de que la saga no empezó a raíz del éxito incomparable de su secuela y más conocida entrega, Street Fighter II. Ya en 1987 fuimos muchos los afortunados de descubrir los orígenes de la saga, y aunque son muchos menos los que incluso señalan que ésta es su entrega favorita, lo cierto es que en Street FIghter (1987, Capcom) ya se pueden intuir las claves de lo que años después se convertiría en un verdadero fenómeno social y una leyenda inmortal de los juegos de lucha. Ryu y Ken ya llevaban varios años intercambiando golpes cuando el éxito sin precedentes de Street Fighter II sacudió al mundo en 1991, y son precisamente sus primeros y tímidos pasos en el mundo de las peleas callejeras lo que aquí se relata.
Lanzado en Japón como una máquina revolucionaria con pulsadores de ataque que reaccionaban según la fuerza con que éstos se pulsaban, la placa original de Street Fighter nunca llegó a ser un gran éxito, y de hecho en determinadas zonas del mundo pasó con bastante más pena que gloria. No fue mi caso, afortunadamente, pues se trata de uno de mis arcades favoritos de todos los tiempos y una de las máquinas recreativas en las que más pagas de los Domingos invertí mi por aquella época escasa fortuna. Street Fighter me vació los bolsillos pero a cambio me llenó el corazón de emoción e ilusión, y la cabeza de recuerdos imborrables. ¿Cómo olvidar aquellos primeros combates contra Retsu en Japón, o los siempre difíciles combates contra los gigantescos Birdie en Inglaterra y Sagat en Tailandia?...Las ingeniosas y pintorescas fases de bonus, o aquellos ataques especiales que salían de vez en cuando más por fortuna que por saber ejecutar correctamente los movimientos, dicho sea de paso. ¿Qué es esa extraña bola de fuego que le sale de las manos a Ryu, el protagonista?...¿Qué hace dando patadas en el aire como si fuera un helicóptero?...¿Y ese segundo jugador rubio que hace exactamente lo mismo que Ryu, qué hace ahí, por qué pelea de la misma manera que nosotros?...Muchas preguntas sin respuesta por aquella época, muchos detalles asombrosos que años más tarde entenderíamos con la llegada de Street Fighter II, pero que aquí en su primera entrega y por aquellos tiempos nos maravillaban y nos dejaban con la boca abierta.
Si algo tiene este primer y entrañable Street Fighter es que, lejos de ser conscientes de que inauguraba una saga legendaria, prolífica y extensísima que aún llega hasta nuestros días (y no tiene pinta de acabarse por lo pronto), ya constituía en sí mismo un entretenimiento brutal y maravilloso que supuso toda una sorpresa en su momento. Las colas para jugar a Street Fighter eran interminables en el bar de la esquina de mi calle, y recuerdo (dato nostálgico y muy curioso) que aquel mueble arcade tenía un extraño mecanismo aleatorio de sorteo que te proporcionaba una partida gratis si tenías suerte y al echar la moneda una luz se detenía en el punto justo para que te dieran un crédito adicional, lo que venía bastante bien porque, entre otras cosas, con una única moneda no eras capaz de llegar muy lejos. Street Fighter era (y es) un juego duro, áspero, difícil y con una jugabilidad poco accesible, lo mismo tienes suerte y ganas un combate haciendo un perfect casi sin darte cuenta si eres rápido y pegas fuerte, que de igual forma por muy bien que intentes jugar te pueden dar una paliza de muerte.



Cosas de los arcades antiguos, especialmente los de lucha en 2D como éste en los que aún no estaban muy pulidos los actuales sistemas de combos y rutinas, entonces todo era bastante más aleatorio que ahora. Hay muchos jugadores que reniegan de este primitivo Street Fighter porque, entre otras cosas, tuvieron la mala suerte de descubrir primero el Street Fighter II y posteriormente tuvieron acceso al primero, lo que entiendo que te puede descolocar un poco y darte la sensación equivocada de que este primer Street Fighter es una porquería.
Nada más alejado de la realidad: entendiendo que se trata de un juego distinto, con un ritmo y unos tiempos completamente diferentes a los de su afamada secuela, si tienes paciencia con él y le dedicas tiempo descubrirás que Street Fighter te puede proporcionar unas cuantas horas de partidas memorables.
En aquella época recuerdo que soñaba despierto imaginándome que jugaba a Street Fighter en una especie de dispositivo portátil (En 1987 no sabía ni lo que era una consola, eso vendría años más tarde), y es que me gustaba tanto esta máquina que me la quería llevar a todas partes. Muchos años después mi sueño premonitorio se hizo realidad al tener una PSP y el Street Fighter oportunamente recopilado en un juego de éxitos de Capcom.

Aunque jugar a Street Fighter hoy en día pueda resultar un tanto decepcionante, los que lo recordamos con cariño y tantas horas pasamos jugando (o viendo jugar) en los bares y en los salones recreativos de la época sabemos entenderlo y apreciarlo en su justa medida.
Sus gráficos, que evidentemente fueron muy superados cuando llegó Street Fighter II, siguen teniendo un encanto especial, más propio de una tira cómica o unos dibujos animados que de un juego de lucha. La verdad es que ninguno de sus personajes parece demasiado fiero, algunos incluso dan un poco de risa (¿un anciano maestro de Kung Fu saltando como un canguro?...sí amigos, todo era posible en Street Fighter), pero en cualquier caso qué duda cabe de que la tecnología era limitada y no daba para mucho más. Street Fighter exprime bastante bien las posibilidades de su época, y ofrece un juego muy decente que si bien está lejos de sorprender como lo hizo en su momento, sí que sentó definitivamente las bases de los que posteriormente sería enetendido como canónico o incluso obligatorio en un juego de lucha, como las barras de energía de los luchadores, sus golpes especiales, proclamar al mejor de tres combates, el tiempo como elemento apremiante y mil cosas más.





Compararlo con Street Fighter II no solo es injusto sino innecesario, estamos hablando de juegos que tuvieron un tiempo de maduración absolutamente distinto y que pertenecen a épocas diferentes, en la vida de un juego arcade cuatro años de diferencia entre un juego y su secuela pueden ser muchísimo. Para ser un juego de 1987 cumple de sobra y sigue siendo una experiencia altamente recomendable, eso sí, entendiendo sus limitaciones y sabiendo perdonarle sus "fallos".
Una vez derrotados uno por uno todos los enemigos del juego, nos mediremos en Tailandia a los dos grandes y temibles enemigos finales del juego, Adon y Sagat, el primero de ellos rescatado muchos años después para la saga Street Fighter Alpha y el segundo tremendamente popular por repetir su aparición como uno de los cuatro jefes finales en Street Fighter II. Por cierto, como probablemente ya sabrás, es en este juego donde se supone que Ryu le arrebata el título de campeón mundial a Sagat y le deja su característica cicatriz en el pecho gracias a un puñetazo de dragón (Sho Ryu Ken) que lo deja KO en el último combate.
Jugar a Street Fighter es, mucho más allá de las anécdotas y las conexiones con el resto de la saga, una oportunidad para descubrir un juego con entidad propia y con las suficientes características como para constituir por sí mismo y gracias a sus propios méritos una experiencia que no debes perderte.
Alejado de la alargada sombra de su secuela, Street Fighter parece languidecer en comparación con la obra maestra de Capcom, pero lo cierto es que funciona igual de bien independientemente de que sea un antepasado (bastante fósil) de una leyenda viva del género. Aún es capaz de sorprenderte, dale una oportunidad y redescubre las raíces de la saga que lo cambió todo. Street Fighter II es mucho mejor, pero eh...Un respeto a los mayores. La veteranía es un grado. Siempre.





Fases de Bonus

Un clásico que no puede faltar en todo buen arcade de mediados de los ochenta que se precie es el descanso entre un nivel y otro para jugar a las inevitables fases de bonus. En Street Fighter hay dos niveles de bonus que se alternan entre los combates, en el primero deberemos dominar el timing para golpear en el momento perfecto y partir unos ladrillos. Si fallas, te partirás la mano y harás el ridículo, tú mismo. En la segunda fase de bonus hay que saltar y romper unas tablillas, más difícil de lo que parece.

El viajar es un placer...

Viajar por el mundo partiéndole la cara a los campeones de lucha callejera de cada país no es la forma más recomendable y segura de hacer turismo, pero en Street Fighter se inaugura la tradición del viaje al rededor del mundo visitando sitios emblemáticos de cada país. Agárrense el cinturón...



Lo mejor...

-Es un Street Fighter. Con eso está todo dicho.

-Tiene un encanto especial, no debes perdértelo.

-El debut de Ryu, Ken y Sagat.

-Los primeros combates son bastante sencillos, lo que lo hace bastante asequible para cualquier jugador.



Lo peor...

-Se ha quedado bastante obsoleto, especialmente si lo comparas con cualquiera de sus secuelas.

-La jugabilidad es bastante dura, no esperes los mismos movimientos y la fluidez de Street Fighter II.

-Los jefes finales de Tailandia pondrán a prueba tu paciencia.



Y en 1991, tras varios años de arduo trabajo y otros cuatro largos años de espera después de que Street Fighter golpeara por primera vez al mundo, Capcom acertó justo en el centro de la diana creando el que muy posiblemente sea el mejor y más perfecto juego de lucha en 2D de todos los tiempos. Había nacido una leyenda, Street Fighter II marcó un antes y un después en la historia de los arcades y desde que salió nadie ha podido evitar sacarlo a relucir cada dos por tres para ponerlo como ejemplo de todo aquello que un juego debería ofrecer.
Lo primero que evidentemente llama la atención de Street Fighter II es que Ryu no está solo esta vez, tampoco Ken, que por supuesto repite papel protagonista. Otros 6 luchadores se suman a la fiesta, ofreciendo un roster o plantilla de luchadores compuesto por 8 personajes de características completamente distintas, lo que posibilita que en función del personaje escogido la experiencia de juego varíe totalmente. Ryu sigue siendo el protagonista y al final, tras varios experimentos acabarás jugando siempre o casi siempre con él o con Ken, que es exactamente idéntico a excepción de algún detalle estético. La idea es sencilla: escoge uno de entre los 8 luchadores que te ofrece Street Fighter II y derrota al resto, viajando de país en país para proclamarte campeón, y una vez hecho esto, aparecerán los cuatro jefes finales...





En Street Fighter II los cuatro jefes finales son parte imprescindible de su atractivo, lejos de ser unos meros comparsas a los que olvidas por completo una vez que los derrotas, su carisma y personalidad es tan grande que Capcom se vio obligada a retocar su obra maestra y refinar la fórmula mejorando lo inmejorable: poco después del estreno de Street Fighter II aparece su expansión, Street Fighter II' (la primera de muchas), que ofrece la posibilidad, ahora sí, de elegir también como personajes jugables a los cuatro grand masters o jefes finales de la placa original de Street Fighter II de 1991. Aquí en España esto supuso además un aliciente patrio extra, ya que por fin podíamos jugar con Vega, el torero luchador español de las garras, que tan popular se hiciera en la versión anterior. No solo esto, ahora además se podía elegir dos veces al mismo personaje para enfrentarte contra tu "sombra" (así lo llamábamos en aquella época), por si los dos jugadores querían escoger al mismo personaje. En cualquiera de sus mutaciones e incontables versiones, Street fighter II es una joya absoluta que no tiene parangón.



Resulta realmente difícil destacar uno solo de sus muchos aciertos de entre todo aquello que lo hace especial, pero creo honestamente que si por algo se ha destacado siempre Street Fighter II es por su jugabilidad casi perfecta. Todo está perfectamente medido y calculado, cada golpe, cada movimiento, cada detalle, absolutamente todo encaja a la perfección como las piezas de un reloj para garantizar una experiencia de juego como no hay otra igual. En muchas ocasiones he comentado a la hora de hablar de este juego que Street Fighter II es a los videojuegos como la proporción áurea a las Matemáticas: nada ocurre por azar, todo es milimétricamente perfecto y esto se traduce en la extraña e inexplicable sensación de placer que produce una partida a Street Fighter II. Descubrirás sorprendido que no puedes dejar de sonreír mientras juegas: se llama felicidad. Y eso es algo que no se consigue fácilmente.

No solo su jugabilidad es perfecta, también su sistema de juego es quizá uno de los más equilibrados y perfectos que he visto en un juego de lucha. Es normal si pensamos que Capcom recurrió a modificar y revisar el juego hasta en cuatro ocasiones (siendo el *Super Street Fighter II* la última de estas revisiones), pero sea como fuere lo que tenemos aquí no es fácil encontrarlo en ningún otro juego de lucha del pasado ni del presente, y no es otra cosa que la garantía de que escojas al personaje que escojas, todos están perfectamente equilibrados y ofrecen por consiguiente una experiencia de juego distinta y llena de posibilidades.

De acuerdo, todo el mundo sabe jugar con Ryu o con Ken, pero lo curioso es que si le dedicas tiempo y paciencia y pruebas a dominar el control y las técnicas de cualquier otro personaje descubrirás que sigue siendo genial. Lo mires por donde lo mires y lo cojas por donde lo cojas, Street Fighter II es casi perfecto. Ya sabemos que la perfección no existe (ni falta que hace), pero si tuviéramos que elegir un solo juego de lucha que representara a todo un género a través de los tiempos, lo más cercano que encontraríamos a la perfección sería Street Fighter II.

La culpa de ello la tienen, entre otras cosas, sus carismáticos personajes y sus legendarios movimientos y gestos más característicos.

Rainbow Edition:
Antología del disparate



El impacto de Street Fighter II fue tan desbordante y exagerado, que pronto se empezaron a inundar los locales de recreativas y los bares de medio mundo de toda una serie de versiones disparatadas (y por supuesto piratas) del clásico original. La que se lleva la palma de entre todas ellas es *Street Fighter II Rainbow Edition*, una locura absoluta en la que todos los personajes son capaces de disparar bolas de energía (Ha Do Kens a porrillo, a veces la pantalla se inundaba literalmente) y algunos personajes hasta gozaban de movimientos exclusivos e innovadores que la propia Capcom copió e incorporó posteriormente en entregas oficiales de la saga (como la capacidad de teleportación de Dhalsim). Sin embargo, lo más increíble y surrealista de todo era la posibilidad de cambiar de personaje de forma aleatoria en pleno combate pulsando un botón, buscando la manera de cambiar las tornas de la pelea.

Hasta Vega podía encaramarse en cualquier escenario y flotar en el aire, todo era posible en Rainbow Edition.







Si en Street Fighter (1987) asistíamos al inicio de la saga y a la primera aparición de algunos de sus personajes más recurrentes y carismáticos (Ryu, Ken, Sagat), es en Street Fighter II donde estos mismos alcanzan el estatus de legendarios. Gracias a este juego y alas incontables horas que invertimos en él descubrimos que Ryu y Ken pelean de forma semejante porque fueron alumnos del mismo maestro, que Sagat fue derrotado por Ryu al final del juego anterior y ahora, destronado y humillado, vuelve buscando venganza. Descubrimos también que la mayoría de los personajes están aquí buscando venganza contra el malo malísimo de esta entrega, el diabólico Mister Bison, que asesinó al padre de Chun Li y planea conquistar el mundo. Detalles aparentemente anecdóticos que sin embargo han conformado con el paso de los años una mitología propia, un metalenguaje que define el género y marcó un estilo y unas directrices a seguir e imitar de las que nadie ha podido librarse desde entonces. Absolutamente todos los juegos de lucha en 2D que vinieron después de Street Fighter II han imitado de forma más o menos descarada al maestro de maestros, al rey indiscutible del género.
Si ya lo has jugado, como imagino que será el caso, y además muchas veces, nunca está de más que vuelvas a él de vez en cuando, una visita a los viejos amigos siempre viene bien. Y si por un casual nunca lo has jugado o no lo suficiente, ya no tienes excusa para no hacerlo. Era, es y seguirá siendo genial. Cuando alcanzas la perfección, lo difícil no es mejorar porque eso sería imposible, lo difícil es mantenerse. Y en este sentido Street Fighter II (insisto, en cualquiera de sus versiones) no solo ha sabido mantenerse sino que, como los buenos vinos, mejora con el paso de los años. No me extraña que nos encantara cuando éramos niños, ahora produce exactamente el mismo efecto, te hace sentir que eres niño otra vez. Te perderás una y mil veces en sus escenarios, sus guiños, sus detalles y su particular e imperecedero encanto. El mejor Street Fighter jamás hecho. Y seguirá siéndolo.

Lo mejor...

-Posiblemente el mejor Street Fighter jamás creado hasta la fecha.

-Todo fluye y encaja como una fórmula matemática, es casi perfecto.

-Cada personaje ofrece una experiencia jugable completamente diferente.

Lo peor...

-Tanta expansión y tantas secuelas contribuyeron a explotar demasiado el juego.

-Si juegas primero a Street Fighter II, los demás juegos te parecerán inferiores.



Sin duda todos recordaréis este juego. Sigue siendo, de hecho, el mejor juego con Superman como protagonista en solitario al que puedas jugar. El pobre Hombre de Acero ha tenido una suerte y una trayectoria pésima en la industria de los videojuegos, eso es un hecho comprobado y no se trata simplemente de mi opinión personal, algo fácilmente constatable con ejemplos muy descarados como el Superman para la Nintendo 64 (1999) y otras lindezas que han empañado y desaprovechado el buen nombre y la atractiva licencia de un personaje con tantas posibilidades como éste.
Es por ello un motivo más el reivindicar hoy aquí este viejo pero entrañable arcade de Taito que tantas y tan buenas horas nos proporcionó en su día. Superman (1988) es un arcade muy divertido y con un planteamiento que alterna fases de beat'em up de scroll lateral con fases de vuelo al más puro estilo shoot'em up en las que deberemos volar con Superman mientras destruimos a nuestros enemigos con nuestra visión calorífica.

Como ya hemos visto en muchas ocasiones, muy a menudo un planteamiento sencillo esconde enormes posibilidades de diversión, tal es el caso de este Superman que ya parte con ventaja nada más acercarnos a su mueble arcade, pues cuenta con unas magníficas y grandiosas ilustraciones de José Luís García López que adornan su marquesina y unos gráficos tremendamente coloridos y vistosos que nos invitan a jugar. La ciudad de Metrópolis ha sido invadida por las fuerzas alienígenas del malvado archienemigo de Superman, el villano Brainiac, que por supuesto no ha venido solo. La última línea de defensa de la Tierra está constituida, como no podía ser de otra forma, por nuestro invencible héroe de acero Superman, a quien manejaremos en solitario, o bien jugando a dobles (una de las principales bazas del juego) en compañía de un segundo kryptoniano que nos echará una mano en nuestra tarea de expulsar a las fuerzas del mal de una vez por todas de nuestro planeta. No será tarea fácil, ¡pero eres Superman!



BATTLE SCENE:
Use PUNCH and KICK to down enemies

SHOOTING SCENE:
Use PUNCH and HEAT VISION to destroy all obstacles

INSTRUCTIONS

TECHNIQUE
Hold PUNCH button down and release for a BLAST punch
To pick up crates, cars, etc, crouch down and stand up. Push button to throw away
Shake off with JOY-STICK when caught by enemies

POWER-UP ITEMS
RED: DESTROYS ALL ENEMIES ON SCREEN
BLUE: ADDITIONAL ENERGY
YELLOW: SUPER BLAST PUNCH BY PUSHING BUTTON











Si bien es cierto que la variedad en su desarrollo es algo que le hace ganar atractivo en un principio, al poco tiempo de estar jugando y tras haber superado las primeras fases nos asaltará una molesta sensación de “esto ya lo he jugado antes”, y es que todo se reduce a repetir de forma alterna las mismas fases una y otra vez con leves diferencias en los escenarios y en las rutinas de ataque de los enemigos. Es divertido y no llega a resultar aburrido, la acción no decae en ningún momento, pero sí es cierto que se habría agradecido algo más de variedad en el planteamiento del juego y que además está ligeramente descompensado: las fases de lucha resultan bastante más entretenidas que las fases de vuelo, aunque me imagino que con respecto a esto último no faltarán los que estén en desacuerdo. Cuestión de gustos, al fin y al cabo.
Lo que resulta contundente e inequívoco es la diversión que produce este arcade, gracias a su estilo directo y atrevido que solo busca entretener de forma sencilla.

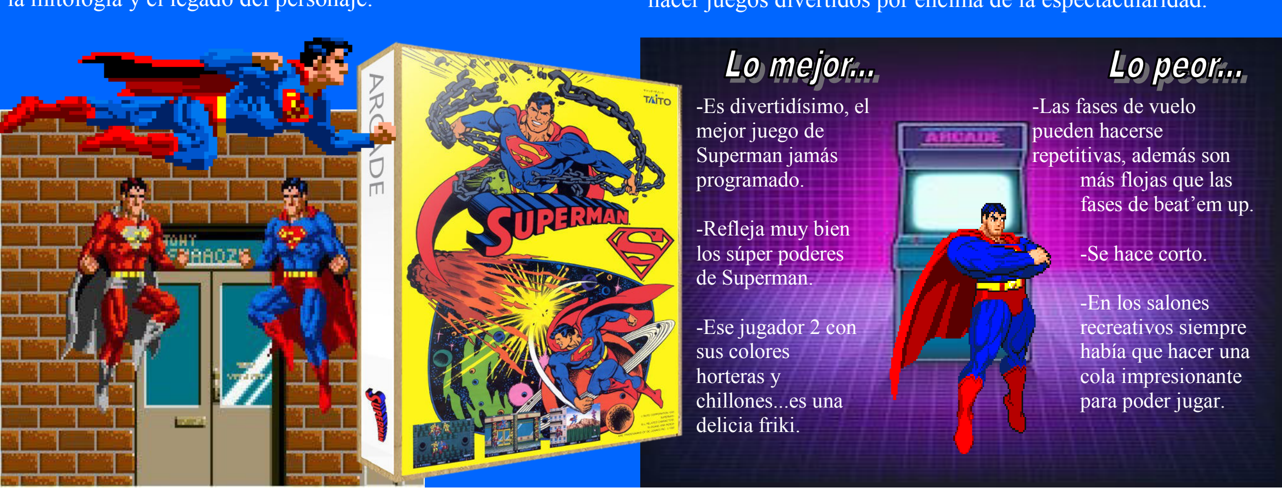
SUPERHEROES en las máquinas recreativas

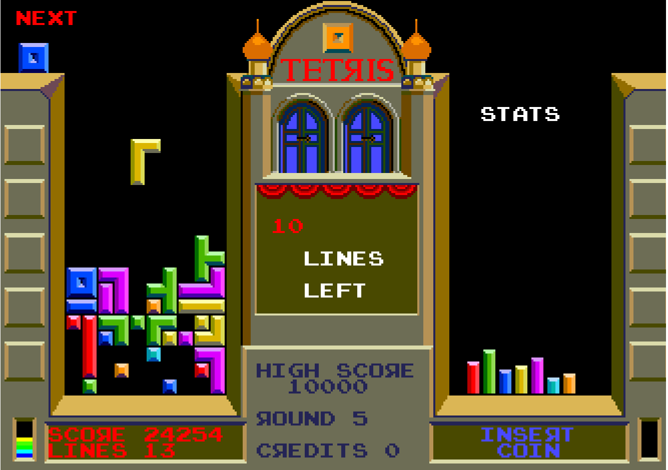
Los superhéroes del cómic son una fuente inagotable de inspiración no solo para la industria cinematográfica (es notorio que en los últimos años Hollywood lleva viviendo de los cómics y de otras franquicias y licencias), sino también e inevitablemente para la industria de los videojuegos. Los arcades no son una excepción y como consecuencia de esto son muchas las máquinas recreativas que podemos encontrar con superhéroes como protagonistas.
Algunas de las más notables, y de las que hablaremos en futuros volúmenes de Arcade Classics Magazine en detalle son *X-Men, Marvel Superheroes, Spiderman: The Videogame, Batman The Arcade Game, Captain America and The Avengers, Spawn* y un largo etcétera que han hecho las delicias de toda una legión de aficionados al medio desde hace décadas.
La idea de lanzar juegos basados en personajes de cómic no es nueva y desde luego no es nada original, no implica un gran riesgo porque ya existe un público dispuesto a consumir el producto independientemente del resultado, pero lo cierto es que hay mucho donde elegir.



Tanto en las fases a pie como en las fases de vuelo nuestro objetivo será eliminar a todos los rivales que aparecen en pantalla, si bien en las fases a pie podremos alternar entre puñetazos y patadas y por el contrario durante las fases de vuelo nuestra capacidad ofensiva se reduce a disparar nuestros rayos de visión calorífica. Un elemento que introduce cierto componente de estrategia en las fases del juego es la posibilidad de dejar pulsado el botón de puñetazo para liberar un súper ataque (al más puro estilo Dragon Ninja), algo a lo que recurriremos con frecuencia tanto por su espectacularidad como por su utilidad de cara a derrotar a determinados enemigos que resultan especialmente peligrosos en el cuerpo a cuerpo.
Otro aspecto en el que este juego sí resulta bastante acertado y convincente es en su ajustada curva de dificultad, y en el hecho de ofrecer un reto lo suficientemente a la altura de nuestro invulnerable héroe. Si en los cómics y en las películas resulta difícil encontrar enemigos con un nivel de poder semejante al de nuestro invencible Hombre de Acero, en este juego es más o menos fácil que te derroten si no te andas con ojo. Por decirlo de otra forma: no te confíes por ser Superman, tus enemigos también son duros de pelar y aquí el que no corre vuela, nunca mejor dicho. Superman de Taito es un reto a la altura del mejor de los súper héroes, respetando y adaptándose a la perfección a la mitología y el legado del personaje.

Este es sin duda su punto fuerte más destacable, y es que a diferencia de muchos otros juegos que explotan una licencia basada en un personaje de cómic con la única intención de hacer dinero de manera fácil, Superman de Taito sabe ser fiel a sus raíces y al legado cultural que hereda, conformado por miles de cómics, películas y series de animación. El auténtico espíritu del personaje, sus guiños, sus poderes, su mitología como decimos, está aquí, con sus inevitables invenciones y adaptaciones al medio (ese segundo jugador invitado y creado ex profeso para la ocasión), pero al fin y al cabo fiel a lo que se espera de un juego basado en Superman, que ya es mucho más de lo que juegos aparecidos con posterioridad para plataformas en teoría mucho más potentes que esta antigua placa arcade pueden presumir.
Por supuesto no estamos ante un juego perfecto, hay beat'em ups mucho mejores (anteriores y posteriores) que éste, y tampoco es el mejor shoot'em up al que puedas jugar, pero desde luego algo hay que reconocerle a este Superman de Taito, y es que sabe conjugar ambos estilos de forma original y única.
Ya sea a ras del suelo, volando de forma horizontal o vertical, sentirás el verdadero poder de Superman y disfrutarás enviando de vuelta a casa a las tropas invasoras extraterrestres a base de puñetazos, patadas y rayos de visión calorífica.
La única forma que tienes de disfrutar de esta magnífica aventura es jugándola en su versión arcade original, porque extrañamente no está disponible para ningún tipo de consola ni se hizo ninguna conversión para ordenadores, una razón más para no dejarlo pasar e incluirlo en tu recopilación de máquinas recreativas favoritas. Uno de los mejores arcades basados en superhéroes y muy de lejos el mejor juego protagonizado por Superman al que vas a jugar. Solo o en compañía de ese segundo jugador que controla a un Superman de estrafalario atuendo y bizarra apariencia, disfrutarás otra vez como un niño jugando a esta magnífica aventura, y esta vez, seguramente, no tengas tantas colas delante como las que tenías que aguantar cuando entrabas a tu salón habitual de máquinas recreativas a finales de los años 80, cuando Superman pegaba fuerte y en los cines alucinábamos con esa fantasía bizarra y mediocre (pero encantadoramente kitsch) que era *Superman IV: En busca de la paz.*
Mucho más que un simple arcade, Superman es el vestigio de otros tiempos ya tristemente pasados en los que importaba más hacer juegos divertidos por encima de la espectacularidad.







Tetris no necesita presentación, por supuesto lo has jugado (muchas veces) y además en multitud de plataformas distintas, la cuestión aquí es intentar encontrar la respuesta a ese poderoso magnetismo que te atrae y te mantiene pegado al mando una vez que empiezas a jugar y ya no puedes parar. Hay algo especial en Tetris, algo verdaderamente difícil de explicar y aún más de justificar que te hace engancharte de forma irremisible a este juego, lanzado por primera vez en la antigua Unión Soviética en 1984 y posteriormente en 1986 en Estados Unidos y el resto del mundo. Y el resto es historia. Pura adicción, fichas compuestas por cuatro segmentos cada una que caen del cielo y que deberás encajar formando filas completas antes de que se acumulen hasta arriba y la pantalla se colapse. Parece fácil, pero no lo es. De hecho, no es que estemos ante un juego difícil, es que es directamente imposible porque entre otras cosas no tiene final. Pantalla tras pantalla, nivel tras nivel, deberás acometer una y otra vez la misma tarea (cual mito de Sísifo) mientras ves cómo el nivel de dificultad se incrementa hasta que al final pierdes. ¿Dónde está, pues, el atractivo de Tetris? Si sabes que hagas lo que hagas vas a perder igualmente, ¿por qué volver a jugarlo una y otra vez? Es, bien mirado, hasta cierto punto algo masoquista, pero sabes perfectamente que no vas a poder evitarlo y que volverás a jugar al Tetris en cuanto se te presente la ocasión. La mejor versión jamás programada (y mira que hay) con permiso de la de Game Boy, que es absolutamente mítica y encaja como un guante con el formato portátil de esa entrañable consola, no es otra que el arcade original que aquí te presentamos hoy y volvemos a sacar a la palestra. Su colorido, su música, el ritmo y la cadencia con que caen las fichas, el diseño de los niveles, su grado de adicción cuando nos enfrentamos a un segundo jugador, sus típicos guiños (el soldado ruso bailando cuando acabas una pantalla) y su parafernalia y sempiterna mitología, mil veces imitada pero nunca superada, conforman parte del inconsciente colectivo de la sociedad, es mucho más que un juego y ante todo un legado cultural del siglo XX que se perpetúa a través de los años, los lustros y las décadas negándose a morir, demostrando una y otra vez que los buenos viejos juegos son inmortales y atemporales, y que lo bueno, si breve, dos veces bueno. Tetris es una joya absoluta, uno de esos raros juegos de 10 sobre 10, prácticamente perfecto.



Agotada la polémica y la discusión sobre si es o no uno de los mejores juegos de todos los tiempos (lo es, y con diferencia), solo nos queda como decíamos al principio de este artículo intentar descubrir qué es lo que lo convierte en algo tan especial. Existen tratados psicológicos y estudios sociológicos muy serios que hablan sobre “el efecto Tetris” (no es broma), que afirman que jugar al Tetris, al igual que realizar determinadas tareas en la vida cotidiana tales como resolver problemas matemáticos o realizar acciones físicas reflejas, produce cierta sensación de placer en las zonas del cerebro humano similares a las que se activan cuando se liberan endorfinas haciendo determinados ejercicios físicos o se consumen sustancias que inciden en las zonas del cerebro que controlan el placer.

Increíble pero cierto: en otras palabras, mientras más juegas al Tetris más te gusta, porque las lucecitas de los centros de placer de tu cerebro se encienden como un árbol de Navidad.

Por supuesto, y como todo en esta vida, lo poco gusta y lo mucho cansa, y todo puede llegar a cansar si se abusa de su consumo. Tetris no iba a ser menos, y tras más de 30 años pegando fuerte a veces puede ser algo monótono después de jugarlo durante un buen rato. Pero hasta que llegue ese momento en el que decides que no tiene sentido seguir luchando contra lo imposible y cambias de juego, aquí tienes diversión garantizada y adicción en estado puro para mantenerte jugando durante un buen rato.

Tetris te exige que vayas más allá de lo humano, tus reflejos y tu habilidad mental se ven puestos a prueba como ningún otro juego supo o pudo exprimirte antes, y te lo advierto, lo peor de todo es que este desafío cruel, injusto, imposible y masoquista que es jugar al arcade original de Tetris no solo no te duele ni te molesta sino que además te encanta. Y ahora atrévete a negarlo, anda…¿lo ves? Ni siquiera eres capaz de mentir.

Te encanta Tetris y lo sabes. Está en tu lista de favoritos y aunque sabes que nunca serás capaz de terminarlo te da igual, porque una vez más empezarás a jugarlo y ya no podrás parar hasta que te maten. Ni siquiera tiene sentido continuar, casi es más gratificante empezar otra vez desde el principio y volver a pasarte los niveles iniciales, que aunque no suponen un reto para ti, al menos te proporcionan esa ración de placer culpable que tanto te gusta sentir.

No es un juego, es una enfermedad. Y lo peor de todo es que te gusta. Pero no te sientas mal, el primer paso es admitirlo.



Lo mejor...

-Simple y llanamente uno de los mejores videojuegos jamás creados.

-Su adicción no tiene comparación posible con nada conocido.

-Su planteamiento y su desarrollo es genial.

-Jugando contra otra persona es aún mejor.

Lo peor...

-Está explotado, lo han imitado y copiado tantas veces que el juego ya empieza a cansar.

-No tiene un final verdadero, por mucho que te esfuerces por superar los niveles es cada vez más difícil hasta que pierdes y se acabó.



Parece mentira, pero Los Simpson ya llevan a sus espaldas 30 temporadas haciéndonos reír, 30 años desde que Bart Simpson (al principio era el protagonista indiscutible de la serie, pero muy pronto la verdadera estrella ocupó su lugar: Homer había llegado para quedarse) y el resto de los locos personajes salidos de la mente genial de Matt Groening nos invitaran a meternos en Springfield y nos enseñaran que la vida merece más la pena vivirla cuando no te la tomas tan en serio.

Konami (1991) nos trajo una máquina recreativa muy especial aprovechando el filón de Los Simpson, dándole otra vuelta de tuerca a la misma fórmula que ya le había dado tan buenos resultados con la franquicia de Las Tortugas Ninja tan solo dos años atrás. Como ya hemos dicho anteriormente en este primer volumen de la revista, dos años dan para mucho en este negocio, y el resultado se nota dando forma en esta ocasión a un arcade más espectacular si cabe y más grande, lleno de nuevas posibilidades y dotando al juego de todo lo que cualquier aficionado a Los Simpson podría echar de menos.

En el arcade de Los Simpson controlamos a uno de los cuatro personajes seleccionables para jugar (en solitario o haciendo equipo con hasta otros tres jugadores) a un curioso juego de lucha beat'em up que, curiosamente y ante todo pronóstico, le sienta como un guante a la serie y a sus personajes.

Juegos de Los Simpson se han hecho a patadas, si bien es cierto que ya hace bastante tiempo desde que se dejaron ver por última vez, pero es en este frenético y totalmente delirante arcade de lucha para 4 jugadores donde Los Simpson han encontrado su mejor versión.

Pocas compañías de videojuegos arcade serían tan atrevidas como para sacarse de la manga un juego de lucha callejera protagonizado por Los Simpson excepto Konami (o quizá también Sega, otros a los que les gusta arriesgar hasta límites inimaginables), y lo que a priori parecería una locura acaba resultando divertidísimo y genial.

Los Simpson es evidentemente un juego diseñado y pensado para jugarse en compañía, jugarlo uno solo no tiene demasiada gracia, pero en cualquier caso te rendirás ante el mérito que tiene meter todo el universo de Los Simpson en un solo juego (a veces con calzador, hay situaciones y cosas que chirrían un poco) y hacer que además resulte divertido. Este es posiblemente el mueble arcade para 4 jugadores más divertido al que he jugado, y a pesar de que hay otros también muy buenos (X-Men, Spiderman, Capitán América y Los Vengadores, Tortugas Ninja), Los Simpson te ofrece algo de lo que otros competidores adolecen, y es que aquí el protagonismo no recae solamente en sus 4 personajes jugables, sino que todos, absolutamente todos los personajes que aparecen tanto en la serie como en el juego, están llenos de vida y como te descuides te roban el protagonismo.











Una vez que elijas a tu personaje favorito de entre los cuatro disponibles (seguramente acabarás eligiendo a Homer si te decides a jugar tú solo), te lanzarás de cabeza a una aventura desternillante, única y disparatada. El argumento en este tipo de juegos, como suele ser habitual, es lo de menos: el malvado Señor Burns se ha decidido por fin a hacerse con el control de la ciudad de Springfield (no le basta con ser asquerosamente rico), y para ello ha llenado las calles de secuaces y tipejos de baja calaña a los que deberás tumbar a base de puñetazos, patadas y porrazos de todo tipo. Por el camino harán su aparición todos y cada uno de los personajes más emblemáticos de las primeras temporadas de la serie (las mejores, dicho sea de paso), desde personajes absolutamente secundarios y poco importantes a otros mucho más notables que aquí aparecen convenientemente reconvertidos en jefes finales de fase, que como está mandado te pondrán las cosas un poco más difícil de lo habitual.

Entre tanto, y como alivio cómico entre fase y fase, deberemos hacer frente a las más absurdas tareas en las disparatadas fases de bonus, en las que tendremos que hinchar un globo gigante a base de pulsar repetidamente una serie de botones y otras tonterías por el estilo. Todo está pensado para robarle más de una sonrisa de complicidad al buen aficionado a Los Simpson, desde las voces de los personajes con sus frases más emblemáticas (las mejores, una vez más, son las de Homer, absoluto protagonista del juego) hasta los escenarios llenos de cientos de detalles sorprendentes e increíbles que revelan el exquisito cuidado que Konami puso a la hora de programar este juego.

Si te gustan Los Simpson (algo que no es muy raro) disfrutarás como un enano con este juegazo, y aún en el caso de que nunca hayas visto un capítulo de la mítica familia de Homer, todavía seguirá siendo una opción más que recomendable si quieres pasar un rato entretenido machacando cabezas.

Resulta realmente asombroso el nivel de detalle de algunos de los escenarios, que recrean fragmentos y situaciones emblemáticas de algunos de los primeros capítulos de la serie, y más aún, la enorme cantidad de personajes que llegan a aparecer en pantalla, todos dotados de sus propios gags, su personalidad única y sus manías, guiños y referencias constantes a la serie. Los Simpson tienen aquí su mejor juego, un arcade para disfrutar en familia jugando, paradójicamente, con la familia más disfuncional de la historia de la televisión. Pruébalo, no te arrepentirás.



Lo mejor...

-Es pura diversión, y te mete de lleno en el mundo de Los Simpson.

-A cuatro jugadores es una bomba, no hay prácticamente nada igual.

-Los mil y un detalles de los escenarios, los gags recurrentes de la serie y los constantes guiños a los fans.

Lo peor...

-Los personajes tienen el aspecto de la Temporada 1, poco después fueron cambiando y ahora se ven un poco raros y más bien feos.

-Algunas situaciones están un poco forzadas para hacerlas coincidir con episodios de la serie y no tienen demasiado sentido.

WINDJAMMERS

Seguramente pensarás que un deporte tan extraño y minoritario como el lanzamiento de un frisbee no podría tener su propio videojuego, ¿verdad?. Y seguramente pensarás que en caso de que exista un videojuego sobre frisbees lo más probable es que dicho juego fuera un tostón, ¿a que sí?...Pues en ambos casos estás equivocado. Windjammers es uno de esos raros ejemplos de lo que un videojuego puede llegar a hacer por una serie de televisión, una película o un deporte, por poner solo varios ejemplos de ideas recurrentes. En este caso, un deporte bastante minoritario (por decirlo amablemente, aunque lo curioso es que España cuenta con varios especialistas en esta disciplina de renombre mundial y que además han sido campeones en varias competiciones internacionales) da lugar a un arcade frenético y divertido como pocos.

Si piensas que lanzar un disco volador es algo que solo hacen tres o cuatro tipos raros en la playa vuelves a estar equivocado, el verdadero deporte elevado a su enésimo exponente lo tenemos en Windjammers. Añádele a la receta original algo de fantasía ciberpunk, exageradas técnicas especiales al más puro estilo Oliver y Benji (esas patadas al balón que perforaban la red de la portería) y una pizca de pirotecnia para darle mayor épica al asunto, y el resultado final estará ya cerca de ser lo que Windjammers nos ofrece.

El planteamiento es sencillo, y muy similar a ese juego al que seguramente habrás jugado en algún centro comercial o incluso en alguna sala de máquinas recreativas: dos porterías custodiadas por dos porteros que además hacen las veces de jugadores de campo, un disco impulsado por corrientes de aire y tu habilidad para colar el disco por los escasos huecos que el portero rival te concede. Parece algo sencillo e incluso un poco tonto, pero una vez que te pones y realizas los primeros tiros del disco, ya no puedes parar. Trasladado a un campo de juego virtual, esto es lo que Windjammers nos propone de manera espectacular y visualmente muy atractiva.





Elige a tu campeón...



...y descubrirás, no sin cierta decepción, que el plantel de personajes que nos ofrece Windjammers está totalmente desequilibrado. ¿Cómo es posible que haya tanta diferencia entre los atributos de un personaje y los de otro?...¿No deberían de ser todos iguales?...
Bueno, al fin y al cabo todo el mundo sabe que en los juegos de fútbol el que juega con Brasil parte con ventaja. Pues aquí igual: no esperes igualdad de oportunidades. La campeona japonesa es la mejor del juego.

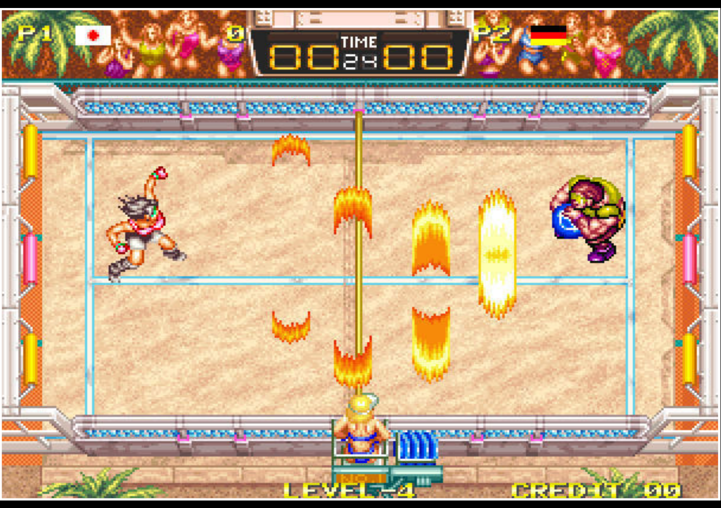




Fases de bonus

Como es habitual en casi todo arcade que se precie, en Windjammers no todo iba a ser competir y competir. De vez en cuando viene bien relajarse en la playa disfrutando de tirar el disco en compañía de nuestro perro. Sí, es algo un poco absurdo y gratuito, pero por lo menos añade algo de variedad al desarrollo del juego. Además es bastante divertido. ¡Corre, chucho, corre!





Windjammers es puro SNK y NEO GEO en estado puro, lleva la marca de la casa y eso es algo que se nota desde el primer vistazo y la primera partida: espectacularidad gráfica, un potente colorido y una jugabilidad a prueba de bombas, además de tener una mecánica aparentemente simplona que lejos de resultar inocente ofrece unas posibilidades para divertir absolutamente únicas. Se trata de un aracde de 1994, pero lo curioso es que ya en 1994 parecía un tanto retro para la época. Ese sabor retro es lo que, paradójicamente, le ha mantenido vivo y fresco durante más de dos décadas, y es que a día de hoy sigue siendo tan maravillosamente entretenido y adictivo como el primer día, y sigue siendo un clásico retro aunque ya lo era prácticamente desde el primer día.
Te estirarás en un vano intento por ganar esos metros que tu personaje necesita para atrapar el disco envenenado y con efecto que tu enemigo te ha lanzado, gritarás, blasfemarás, maldecirás cuando te metan un gol y dejarás sordo al vecino de enfrente cuando celebres tu victoria dando gritos. Muy pocos juegos son capaces de producir este efecto sobre los jugadores, su nivel de adicción es tal que acabarás preguntándote a ti mismo cómo es posible que algo tan tonto pueda ser tan divertido. Al fin y al cabo solo se trata de tirar un frisbee. ¿O es algo más? Windjammers es así, o lo adoras o te deja indiferente, pero nunca podrías odiarlo. Es una pequeña joya siempre agradecida y modesta que desde luego ocupa un puesto de privilegio en la memoria de todos los aficionados a los buenos arcades de la primera mitad de los años 90.



Lo mejor...

-Es buenísimo. Jamás un deporte tan minoritario dio para tanto en un videojuego.

-Adictivo y muy jugable.

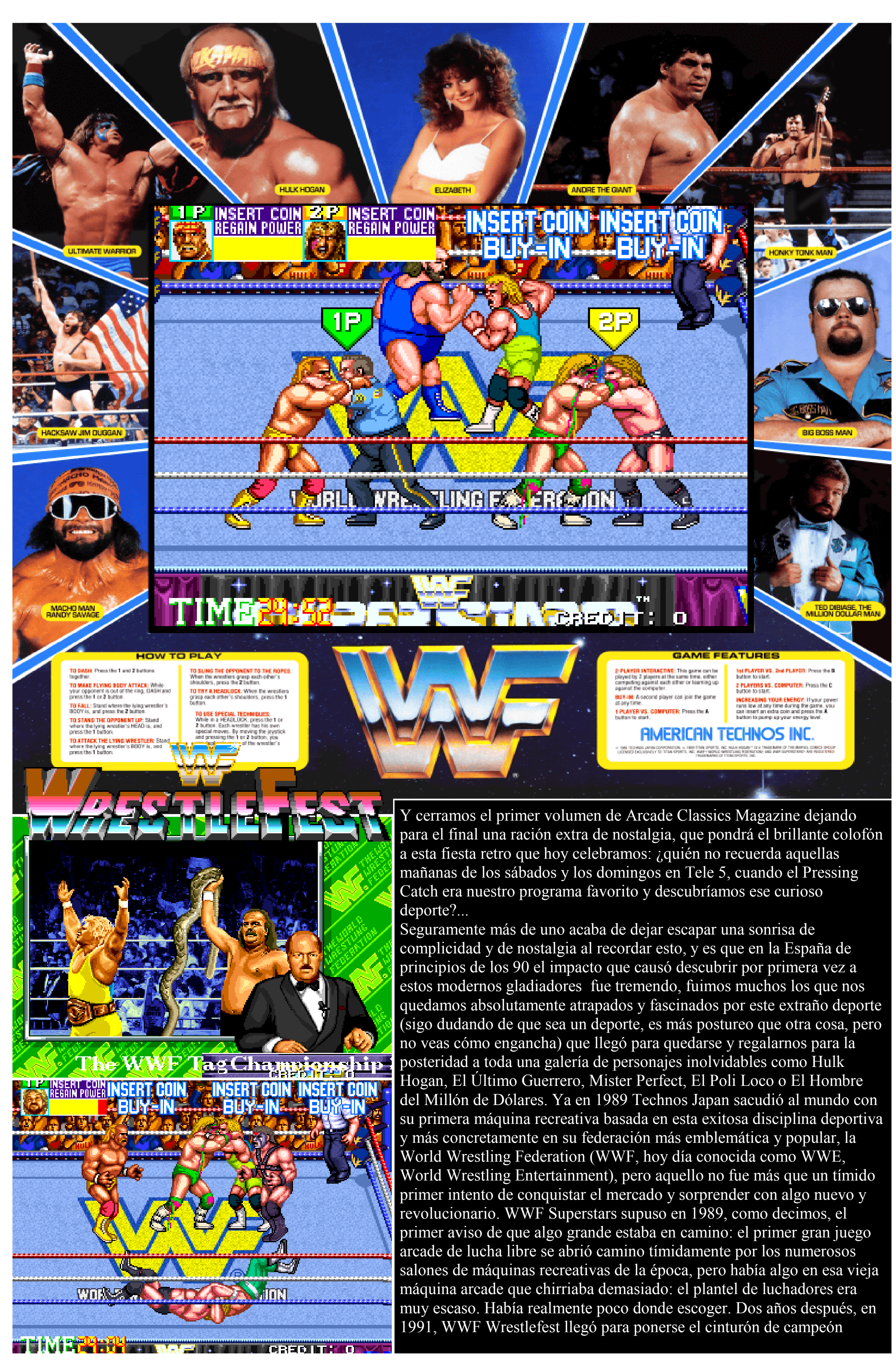
-Hasta tu hermanito de 5 años puede jugar y disfrutar con su sistema de juego asequible para todos los públicos.

Lo peor...

-Puede llegar a cansar tras unas cuantas partidas, se hace repetitivo.

-Las fases de bonus son un poco tontas.

-Está descompensado, algunos jugadores son notablemente mejores que otros, no hay comparación.



Y cerramos el primer volumen de Arcade Classics Magazine dejando para el final una ración extra de nostalgia, que pondrá el brillante colofón a esta fiesta retro que hoy celebramos: ¿quién no recuerda aquellas mañanas de los sábados y los domingos en Tele 5, cuando el Pressing Catch era nuestro programa favorito y descubríamos ese curioso deporte?...

Seguramente más de uno acaba de dejar escapar una sonrisa de complicidad y de nostalgia al recordar esto, y es que en la España de principios de los 90 el impacto que causó descubrir por primera vez a estos modernos gladiadores fue tremendo, fuimos muchos los que nos quedamos absolutamente atrapados y fascinados por este extraño deporte (sigo dudando de que sea un deporte, es más postureo que otra cosa, pero no veas cómo engancha) que llegó para quedarse y regalarnos para la posteridad a toda una galería de personajes inolvidables como Hulk Hogan, El Último Guerrero, Mister Perfect, El Poli Loco o El Hombre del Millón de Dólares. Ya en 1989 Technos Japan sacudió al mundo con su primera máquina recreativa basada en esta exitosa disciplina deportiva y más concretamente en su federación más emblemática y popular, la World Wrestling Federation (WWF, hoy día conocida como WWE, World Wrestling Entertainment), pero aquello no fue más que un tímido primer intento de conquistar el mercado y sorprender con algo nuevo y revolucionario. WWF Superstars supuso en 1989, como decimos, el primer aviso de que algo grande estaba en camino: el primer gran juego arcade de lucha libre se abrió camino tímidamente por los numerosos salones de máquinas recreativas de la época, pero había algo en esa vieja máquina arcade que chirriaba demasiado: el plantel de luchadores era muy escaso. Había realmente poco donde escoger. Dos años después, en 1991, WWF Wrestlefest llegó para ponerse el cinturón de campeón

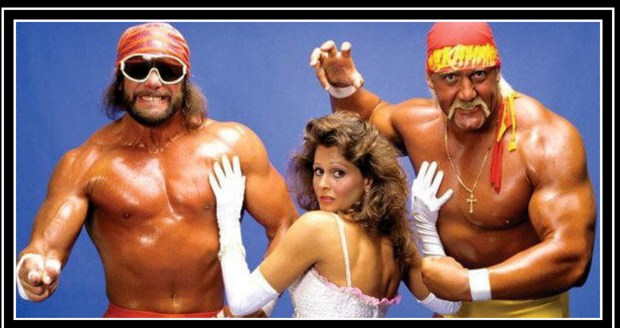






Superando en todos los apartados a su notable predecesor, WWF Wrestlefest era justamente lo que su título prometía: una auténtica fiesta del wrestling, un festín de colorido, diversión y sobre todo de posibilidades. Muchas más posibilidades. Al escaso plantel de súper estrellas de la WWF que protagonizaban la primera entrega se sumaban ahora toda una nueva generación de personajes (que además estaban llegando ya por aquella época a España de la mano de las nuevas emisiones de Pressing Catch en Tele 5), nuevas modalidades de juego, incluyendo el popular "todos contra todos" (Royal Rumble) en el que sólo puede quedar uno dentro del ring a base de ir eliminando al resto de contendientes, las peleas dentro de una jaula y nuevas animaciones y escenas de video que se salían de la pantalla, literalmente. La espectacularidad gráfica de WWF Wrestlefest era más que evidente, y una de sus principales bazas para enganchar al jugador. No solo las escenas de video, las entradas de los luchadores al ring y sus típicos "piques" micrófono en mano diciendo burradas o las pantallas de selección de personajes, los mismos luchadores tenían un modelado exquisito, más propio de una colección de figuras articuladas de acción que de deportistas reales, todo tenía un aspecto descarada y pretendidamente espectacular y exagerado (mirad solamente el tamaño de los personajes, ocupan media pantalla) con la única finalidad de trasladar al arcade la espectacularidad y la grandeza de ese gran show que es la lucha libre americana. Te guste o no el wrestling, lo que no se le puede negar a la industria es que se trata de todo un espectáculo audiovisual con una capacidad sin parangón para entretener a las masas.

WWF Wrestlefest es justamente esto mismo: diversión pura y dura. Disfrutarás como un niño emulando los épicos duelos de Hulk Hogan contra El Último Guerrero o las apuradas victorias del último superviviente en el ring del Royal Rumble. Desde la aparición de Wrestlefest el goteo de juegos de lucha libre no ha cesado en ningún momento, y todos han intentado seguir la estela y el rumbo marcado por este mítico arcade, pero no te equivoques, si buscas el mejor juego de wrestling que se haya hecho no te vayas demasiado lejos, lo tienes justamente aquí.



Tiempos mejores para el wrestling...

¡Qué tiempos aquellos!...Las galopadas de El Último Guerrero camino del ring, su alucinante musculatura, su mítico movimiento agitando las cuerdas del ring, Hulk Hogan desgarrándose la camiseta, Los Rockeros haciendo piruetas en el cuadrilátero, el suelo temblando cuando Terremoto Earthquake irrumpía en el escenario...La WWF era espectáculo en estado puro. Los mayores se reían de aquél extraño circo, pero los niños estábamos como hipnotizados con la mera aparición de nuestros héroes en el ring. Aquello era una auténtica fiesta y un asalto épico a nuestros sentidos. Más de 30 años después, todo sigue igual (o no). Nuestros luchadores favoritos ya han muerto o se han retirado, otros nuevos han ocupado su lugar, pero la magia se ha perdido. Eran tiempos mejores. Ya no surgen estrellas como las de antes...



Lo mejor...

-Te transporta a aquellos maravillosos años de la infancia en los que madrugabas para ver Pressing Catch en Tele 5.

-Hulk Hogan, El Último Guerrero...están todos los clásicos de tu juventud.

Lo peor...

-La plantilla de luchadores es bastante reducida, hay poco (pero muy bueno) donde escoger.

-Jugando tú solo pierde mucho.

-Que no te guste la lucha libre, en ese caso todo te parecerá una locura.


Y en el próximo número...
GHOSTS'N GOBLINS
TEENAGE MUTANT NINJA
TURTLES
ALTERED BEAST
ARKANOID
TEHKAN
WORLD CUP
...¡Y muchos más!